



表紙イラスト：島下美穂  
©サンライズ

【巻頭】

- 050 シーラカンズ風船の巻 塔のロボットアニメ  
080 クロスロード 前編  
093 THE MILITARY & HISTORY

## CONTENTS

【巻頭特集】

### ガールズ&パンツァー 最終章

30巻まで 御野夢一知による、最終巻第1話見どころシーン解説

【新刊特集】

# 伝説巨神イデオン

我々はイデオンに何を、何を求めたのか?

イデオンのツボ／重機動メカクロニクル／イデの名言／  
こんなイデイダ!!／SF用語の基礎知識

【インタビュー】

キャラクター・デザイン アニメーションディレクター 堀川友雄

メカニック・デザイン 樋口雄一

副監督 宮野由悠季



【特集】劇場作品公開記念プレイバック

## コードギアス 反逆のルルーシュ

今こそ思い出せ『コードギアス』の物語を!

世界観・キャラクター・ナイトメアフレームのおさらい

【インタビュー】

監督 谷口悟雄



【新作放送記念】

## フルメタル・パニック!

Invisible Victory

【インタビュー】

原作・シリーズ構成 賀東招二

メカニックデザイナー 海老川兼武



【OVAの地盤を叩く】注目アメリカSF映画2本立て!

### バシフィック・リム：アップライジング & レディ・プレイヤー 1

日本カルチャー興業のアメリカ映画で日本三銃!

【新作特集】ビルドダイバーズムバトログ小特集

### ガンダムビルドダイバーズ 新たなバトルヘダイブを!

【インタビュー】

サンライズ 小川正和

【制作】此の6巻創刊!

### ガンダムビルドファイターズ バトログ

【インタビュー】

監督 大塚正己



【特集】

### 劇場版 マクロスΔ 激情のワルキューレ

『マクロスΔ』の巻頭

【特集】劇場公開記念

### 劇場版 マジンガー Z / INFINITY

『マジンガーZ』の巻頭

【インタビュー】

プロデューサー 金丸裕



# 解説

## 最終章 第1話 見どころ



ガールズ&パンツァー 最終章 第1話

すでに鑑賞している人も多いだろうが、ガールズ&パンツァー 最終章 第1話もかなりの3D監修の力作で、特に後半の戦闘シーンは、027通りの準備は万全だ。

# ガールズ&パンツァー

## 最終章 GIRLS and PANZER das ENALE

バランスが重要な  
戦車のテンポと重量感

——まずOPを見てみると、OPだからでしょうが、かなり戦車の動きのテンポが早いんですね。

標野 最終章はOPも全編無視です。何回……かはわかりませんが、今後も各話の内容によって画が変わってくると思います。下田監督さんのコンテに合わせた戦車の動きもOPらしくテンポが速いものと調整しています。これはTVシリーズの時からそうでしたが、

——そんな中でマーク君はモソモソ動いていて非常に独特な存在でした。標野 おお、まだまだ慣れないというところで、マーク君は第1話の段階では終始フラフラしていますね。周りもそれに合わせて多少ゆっくり走っています。全体的に後半の戦況が激しくなるとテンポを優先するので、実際の動きよりは早くなるものなんです。その分毎回最初のほうはなるべくリアルな動きに寄せようというのがあります。

——その一方で、戦車の重量感を見せるシーンもありますね。標野 コンテの長さを伸ばして、重量感を見せるシーンは作っています。テンポを重視するところと重量感を優先するところとを配分しながらやっています。ボレン、ティガーはスベ、タ的に大佐女子学園で、普通な戦車な戦車でもあるので、そのあたりは差別化していますね。マーク君といえば、お嬢たちが使っているマーク君は通常席の上にハッチを埋めているカスラムバージョンなんです。後、改修さ

あ、お嬢にハッチ

もの

もの

もの

もの

もの







## 05 → マークIVの車内は大忙し



倉本菜8人乗りのマー  
クを5人で動かしている  
サメさんチーム。車内は  
忙しそうです。



07 → あんこうの下にあんこうか!?



## 06 → ハッチのアクションもこたわる

ではだと思えます。作る方としては超えなければいけないハードルが上がり、大変なのではないですか。

野野 そこを商業レベルに載せるためにどうするかというのは、私たちの競い合う部分でもありますが、マンハッタンによる力技というのは、愛蔵版というじゃないことで、3Dモデルのリリィ（鈴が）ための仕組み、もうすでに、ここ、ところで機械にまかせる人間が、コンソールする部分にだけだけ時間を割くことができるのか、といったこと、とは新しい仕組みを作って、色々と試しています。大衆になるって、色々な大衆になる」が、あまますから大衆を思いという作り方をずっと目指しています。

の重要感としてはソビエトはモドル  
タス、A.R.I.はヘビークラスです。そ  
う風に分けていくと白子と速いしか  
出くるんですけど、これたけに長くソ  
ウを続けてくると、それぞれ別の戦車  
に微妙に個性がついてくるんです。  
八九式とF.T.のよくに世代が近い  
戦車だと速いを出してきそうです。

**河野** 現実に出した劣化というところ  
で、「カルバン」としての差別化とい  
うところがあります。八九式は初期  
に戦闘に対するアドバンテージが皆  
無だったので、水島監督が「とりあえ  
ずスビードは速くしなさい」といっ  
たので、スビード系の車種が出てきたの  
で差別化というが、体系的なハラン  
スこそが差別化しています。

本作にはいろいろな仕掛けがあり  
ますが、10年前くらいのアニメならそ





## ☆☆ 11 → 両者の行軍シーンにも秘密が

**情報** 十平を、戦形を調んで進むシーンには海軍もCGで作っています。大洗側はマークIIを守ろうとくり返して、両軍も同様に向けて警戒しています。陣形は大洗側は普通のパンツァーカイルですが、BC自由軍艦隊は水島監督に同じ、ナポレオンの戦の陣形を意図しています。

→ナポレオンは戦術、情報、戦術と色々に使いまわし、バを戦術、マスク、ト戦の戦術の陣形を戦術で使うのも無理があるそう。東軍にあやかてのことろって



## ☆☆ 13 → 機急自在のP、ティーガー

**情報** 十平は、大洗側の陣形を調んで進むシーンには海軍もCGで作っています。大洗側はマークIIを守ろうとくり返して、両軍も同様に向けて警戒しています。陣形は大洗側は普通のパンツァーカイルですが、BC自由軍艦隊は水島監督に同じ、ナポレオンの戦の陣形を意図しています。



## ☆☆ 12 → 水から逃げないシーン作り

**情報** 十平は、大洗側の陣形を調んで進むシーンには海軍もCGで作っています。大洗側はマークIIを守ろうとくり返して、両軍も同様に向けて警戒しています。陣形は大洗側は普通のパンツァーカイルですが、BC自由軍艦隊は水島監督に同じ、ナポレオンの戦の陣形を意図しています。

——普通はそういう大軍なシーンは逃げる人が多いのではないかと思いますが、本作ではみづからいく印象です。

**情報** まあ、クダスに関してはそういうところを置かないですね。笑






# ロボット×ライトノベル

自由度MAXのオンラインゲーム  
最新作始動

**GLORIOUS**  
グロリアスドライブ  
**DRIVE**

2018年4月 メインコンテンツ始動





グロリアスドライヴ

検索

メインイラスト：四季童子

【総特集】

我々はイデオンに何を見、

# 何を求めたのか!?

本誌の特集はこのまは80年代作品を  
フーチャリしていか。  
いよいよ「伝説巨神イデオン」に  
着いたところを思う。  
「イデオン」は、日本の  
ロボットアニメーションの歴史の中で  
ある意味、全盛期ともいえる作品であると考えていだろう  
それは、現在どのような評価を放っているのだろうか。

## イデオンの

イデオンの物語は、異星  
が征服する異星天。人類  
社会で自らモサムツと  
呼称する好戦的な種族  
ジロウ星人とあるコ  
ロサ星人とが衝突し、  
互いの文化と、死闘を繰  
返す。この中にも、文  
明の衝突、地球人より先  
知者、地球の運命、  
人類と機械兵器

## ハイラル・シン

中高校生をターゲットにした  
野心作「イデオン」

ご存知の通り「伝説巨神イデオンのTVシリーズは1980年、つまり昭和55年5月8日から翌56年1月30日まで放送された。反響は日本トミーであり、実質的には同じ日本サンライズが手がけた「蒼き狼、天に舞う」の後番組という位置付けであったが、トミーのスポンサー作品としては初のロボットアニメ作品でもあった。

当時の企画書で、本作品は「この作品はミドルティーンを想定し、従来のロボットものの面白さの上に、ドラマの魅力を加えた作品です。個々の人間の生きていく姿をベールにした人間ドラマを基調に、リアルなロボットアクション」と記されていた（昭和56年4月25日発行日本サンライズ刊「伝説巨神イデオン 記録全集」より）。

ここで注目すべきは「ミドルティーン」すなわち「中高生」向けに作られる、と企画書に明記された点だ。当時は「機動戦士ガンダム」の放送直後で、後の「ブーム」に至るまでの途中にあり、企画自体は「ガンダム」放送中から手がけられたものである。「ガンダム」自体も、「宇宙戦艦ヤマト」などが開拓した中高生の「アニメファン」も視野に入れたものであった。制作された「イデオン」は企画からさらに一歩踏み込み、中高生を明確にターゲットにした作品であった。それは時代にはんの少し早すぎたのか、結局「イデオン」は全40話の予定が39話となり、物語も突然終わ

# ソロシップ

◆企画 山崎和久  
◆原案 宮川武洋  
◆脚本 宮川武洋

イデオン同様、ソロシップの進路より発展された宇宙船。バップ・クラウンの襲撃により住居を追われた機組たちの所属（第）となる。ただ、彼ら人々が知らない謎も多い。



## 伝説巨神

いま

# 復活のとき!!



### イデオン

◆企画 山崎和久  
◆原案 宮川武洋  
◆脚本 宮川武洋  
◆監督 宮川武洋  
◆制作 山崎和久

地球の歴史の一端であり、星で発見された文明人の遺跡と力。神のメカが合体することによって巨大なロボットとなる。目的のために作られたものの、目的とは不明。物語の中心にあるイデオンが、力強く戦う。想像を絶する力と熱情。



ってしまふ「打ち切り」作品となっ  
てしまふ。しかし、残りの4話はT  
V放送終了後もそのまま製作が続け  
られ、最終的にはTVシリーズのイ  
デオンである「伝説巨神」を残  
り4話を劇場版クオリティで製作した  
「伝説巨神」の2本立てで公開。能上  
映時間3時間に及ぶ大作となり、ク  
オリムも「THE IDEON」と  
改められている。

この「イデオン」という作品、宮  
野由紀子監督は、「ガンダム」とも  
いいたリアルな人間関係のドラマで、  
今度は別の角度、すなわち「ガン  
ダム」では描けなかった異人種交流、  
そして家族をテーマに描こうとして  
いた」と、後に語っている。そして  
ロボットなどのメカ面に関しては、  
ガンダムで突き詰めたリアルとは違  
に、当時のロボットアニメのフォー  
ットを踏襲した上で、どのような  
とができるのかに挑戦している。

そして見る側の感想はといえば、  
その当時は「宗教的」「哲学的」「驚  
異」「怖い」などを併せた作品でも  
あった一方で、当時中高生だった  
男子たちの中では「イデオンこそ  
でもナンセンスな作品」という声も  
もまた珍しくない。つまり、異人種  
論が際立つことこそが、本作品が  
「イデオン」の2本立てで公開であ  
ったことを物語っているといえるだ  
ろう。

あれから40年経った「イデオン」に  
熱狂した中高生は、いわゆるアラブ  
イブといわれるほどに歳を重ねた。  
現在でも、「イデオン」は光り輝く、  
存在なのか、今回は「イデオン」  
という作品に関する「オチ」をまと  
めてみた。

## イデという設定

ロボ・アニメには、作劇上そのロボ・ットが強いという「権威」が必要である。「マジンガーZ」であれば合金Z、カングムならルナ・テラニウム合金とビーム・ライフルという具合だ。「イデオン」の場合、第6文明人が残した「無限力(イデ)」ということになる。しかしイデを自在に扱えば、ある意味物語は破綻してしまう。だからこそ イデはコントロールし難い「謎エネルギー」である必要があった。結果的に「いつ発現するかわからない」、つまり気まぐれなイデの存在は物語を動かす。また「伝説巨神」の名に相応しく「神話」に登場する神々がその力を気まぐれに使い、人々がそれに翻弄される構図と似たような印象を与える。イデというイデアの発明は「イデオン」の成功の基盤といえるのかもしれない。



●ハ・フ・クラ  
側では、無限力=イデの存在は神話というが、一種のお話めのような形で伝承されている。



●ソロ、ブサイ  
イデオンに憑りついていて、イデの力が顕現する。しかし伝説家の仕事ではない。



## スペースランナウェイ

イデオンといえば「スペースランナウェイ」。つまりハ・フ・クランの全星を挙げた道徳から「逃げる」という物語だ。

で、RUN AWAYは「逃亡」的な意味で「逃げた馬とか暴走したトラックなどに使う。多分英語的には映画、エスケープ・フロム・LA)などと同じようにエスケープの方がしっくりくるかも。が、かのシャネルズのヒット曲「ランナウェイ」(この場合は「駆け落ち」の意味)の発売が80年2月、「イデオン」の放送開始が同年5月。「イデオン」が「ガンダム」の仮タイトルに書かれた企画書でもスペース・ランナウェイ(宇宙脱出)の言葉が使われているので、多分偶然同じ言葉が重なったと思われる。つまり、みんなが知っているヒット曲の曲名と偶然に同じ言葉を使ったということであり、ある意味時代に恵まれていたのかもかもしれない。



●逃げたソロ、ブサイ  
状態深く、走ってハ・フ・クラン。それが結果的に道徳の悪いを導くことになる。

●ソロの山脈。こんなものがないまま、がーとて、道徳の悪いを導くのが「イデオン」の物語だ。



我々を魅了してやまない  
イデオンのツボ!

イデオンの  
ココが いいね!

今特集のテーマの一つは「今現在、イデオンを見直すということ」だが、そこにある程度の指針は必要かもしれない。そこでGM編集部独自の視点から作品のツボを探ってみた。各テーマについては、ややサイマライ寄りの偏重はあるかもしれないが、それもまた「イデオン」の魅力の一つということと

中高生をターゲットに  
一つ上を目指した「イデオン」

「伝説巨神イデオン」の物語は、地球人類が他惑星への移民を開始した時代に移民船の一つ、ソロ星で第6文明人の遺産、イデオンが発見されることから始まる。第6文明とは地球人が発見した6番目の知的生命体(「の世帯」という意味である。ちやうどその頃、伝説の無限力「イデ」の探索に、賢人、ハ・フ・クラン(第7文明人)がソロ星(後のいうソロ・ダウ)を訪れ、悲劇的な出来事から地球人ととの間に武力衝突が発生してしまふ。この事からも「イデオン」の作品世界は、出だしからまさに「SF」だといっている。『機動戦士ガンダム』の時に、宮野真守はスタジオたちに「あまりSFにしすぎないように」と言っていたように、本作は「転じて正面からSF的なものに挑戦している。それは、作画的なターゲティングを熟知した中高生に設定していたことと無関係ではあるまい。彼らの好奇心を満たすには、当時ブームになりつつあった「SF」的要素を取り込むことは必須だったのだろう。方で「ハ・フ・クラン・サムライ」という設定は、SF的な未来に対する過去のものの対比により、視聴者である「現代の日本人」を作品世界に繋いだといえるのかもしれない。

「イデオン」の初期タイトル「ガンダム」名義の企画書では、ソロ星の17世紀のイギリスの清教徒が、弾圧を逃れ新天地アメリカへと向かった船の名前と同じである。最初の「イデオン」



### 3機のメカ

イデオンを構成する3機のメカ。発振後に人類の手でインターフェースが必要され、バリエーションコントロールシステムは地球の技術が用いられる。合体にもイデオの力の発動が関わっており、状況によっては分離状態で戦闘を強いられることも。



A.M.S.  
ゾム・アンバー  
(イデオ・アルファ)



G.M.S.  
ゾム・バスター  
(イデオ・ベータ)



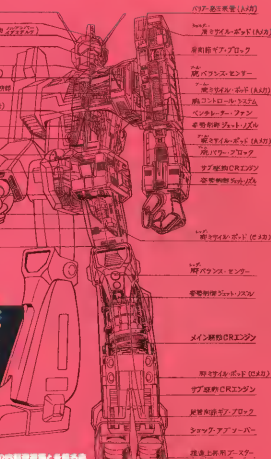
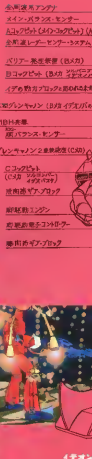
C.M.S.  
ゾム・コンバー  
(イデオ・ガンマ)

### イデオンの 戦闘能力と制御力

イデオンの基本仕様は、各機に装備されたミサイルとグレネード・キャノンなど爆発力には足りない部分もあり、重戦車メカへの致命傷を与えるための切り札は鉄腕超。各機は鉄甲を構成する特殊金属「イデオナイト」は分子単位のコピュータを内蔵し、人の意思をエネルギーに転換する美知のシステム。だが増大強度自体は重戦車メカの攻撃で破壊される程度のため、イデオとバリエーの発達はイデオンの戦闘力向上のため。



イデオンの内部構造と各部名称



## メカニックとしての イデオン

もはやメカニックとしてのイデオンのプロファイルなどは、ロボットアニメファンにとって一語も聞かれない。だが、ここで改めてこれら「イデオン」を見るファンのために、その基本的な内容を振り返ろう。

イデオンの基本仕様は、各機に装備されたミサイルとグレネード・キャノンなど爆発力には足りない部分もあり、重戦車メカへの致命傷を与えるための切り札は鉄腕超。各機は鉄甲を構成する特殊金属「イデオナイト」は分子単位のコピュータを内蔵し、人の意思をエネルギーに転換する美知のシステム。だが増大強度自体は重戦車メカの攻撃で破壊される程度のため、イデオとバリエーの発達はイデオンの戦闘力向上のため。

イデオンの基本仕様は、各機に装備されたミサイルとグレネード・キャノンなど爆発力には足りない部分もあり、重戦車メカへの致命傷を与えるための切り札は鉄腕超。各機は鉄甲を構成する特殊金属「イデオナイト」は分子単位のコピュータを内蔵し、人の意思をエネルギーに転換する美知のシステム。だが増大強度自体は重戦車メカの攻撃で破壊される程度のため、イデオとバリエーの発達はイデオンの戦闘力向上のため。

イデオンの基本仕様は、各機に装備されたミサイルとグレネード・キャノンなど爆発力には足りない部分もあり、重戦車メカへの致命傷を与えるための切り札は鉄腕超。各機は鉄甲を構成する特殊金属「イデオナイト」は分子単位のコピュータを内蔵し、人の意思をエネルギーに転換する美知のシステム。だが増大強度自体は重戦車メカの攻撃で破壊される程度のため、イデオとバリエーの発達はイデオンの戦闘力向上のため。

イデオンの基本仕様は、各機に装備されたミサイルとグレネード・キャノンなど爆発力には足りない部分もあり、重戦車メカへの致命傷を与えるための切り札は鉄腕超。各機は鉄甲を構成する特殊金属「イデオナイト」は分子単位のコピュータを内蔵し、人の意思をエネルギーに転換する美知のシステム。だが増大強度自体は重戦車メカの攻撃で破壊される程度のため、イデオとバリエーの発達はイデオンの戦闘力向上のため。

イデオンの基本仕様は、各機に装備されたミサイルとグレネード・キャノンなど爆発力には足りない部分もあり、重戦車メカへの致命傷を与えるための切り札は鉄腕超。各機は鉄甲を構成する特殊金属「イデオナイト」は分子単位のコピュータを内蔵し、人の意思をエネルギーに転換する美知のシステム。だが増大強度自体は重戦車メカの攻撃で破壊される程度のため、イデオとバリエーの発達はイデオンの戦闘力向上のため。

イデオンの基本仕様は、各機に装備されたミサイルとグレネード・キャノンなど爆発力には足りない部分もあり、重戦車メカへの致命傷を与えるための切り札は鉄腕超。各機は鉄甲を構成する特殊金属「イデオナイト」は分子単位のコピュータを内蔵し、人の意思をエネルギーに転換する美知のシステム。だが増大強度自体は重戦車メカの攻撃で破壊される程度のため、イデオとバリエーの発達はイデオンの戦闘力向上のため。

イデオンの基本仕様は、各機に装備されたミサイルとグレネード・キャノンなど爆発力には足りない部分もあり、重戦車メカへの致命傷を与えるための切り札は鉄腕超。各機は鉄甲を構成する特殊金属「イデオナイト」は分子単位のコピュータを内蔵し、人の意思をエネルギーに転換する美知のシステム。だが増大強度自体は重戦車メカの攻撃で破壊される程度のため、イデオとバリエーの発達はイデオンの戦闘力向上のため。

イデオンの基本仕様は、各機に装備されたミサイルとグレネード・キャノンなど爆発力には足りない部分もあり、重戦車メカへの致命傷を与えるための切り札は鉄腕超。各機は鉄甲を構成する特殊金属「イデオナイト」は分子単位のコピュータを内蔵し、人の意思をエネルギーに転換する美知のシステム。だが増大強度自体は重戦車メカの攻撃で破壊される程度のため、イデオとバリエーの発達はイデオンの戦闘力向上のため。









ザンザ・ルブ

[illegible]

主編：曾志強  
副編：梁國輝



オーム財源系列量機軸力

これまでの「バフ・クラン」系列のメカとは異なり、オメガ財団で（もしくは影響を受けて）開発された機体群。封じテオンが念頭に置かれ、これまでの重機動メカよりも装備、パワーともにワンランク上の機体となっている。

## カンカ・ルブ

[illegible]

2311—2325/3

## ● 继续深化智慧能源多方联动

アブソノール

[illegible]

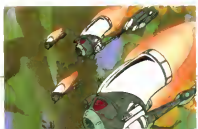
主在學場試驗  
練習1點



アテ4コ

[illegible]

主編：夏增龍  
副主編：張



## カルホ・シツク

研究の生々 読者の理解  
1. 結果 1. 完全  
2. 結果 1. 完全  
3. 結果 1. 完全  
4. 結果 1. 完全  
5. 結果 1. 完全  
6. 結果 1. 完全  
7. 結果 1. 完全  
8. 結果 1. 完全  
9. 結果 1. 完全  
10. 結果 1. 完全

● 马歇尔·赫什曼

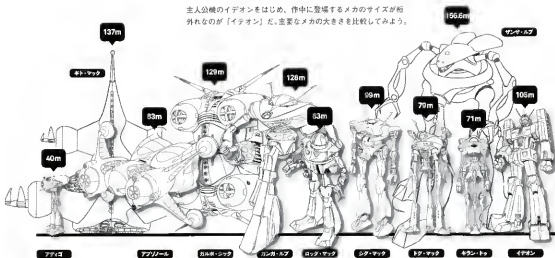


分題時



## イデオン大きさ比べ

主人公機のイデオンをはじめ、作中に登場するメカのサイズが何れなのが「イデオン」だ。主要なメカの大きさを比較してみよう。



## バツ・クランの躍進を支える 未知の大型戦闘兵器

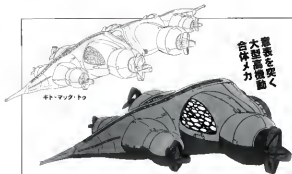
重機動メカとは、異星人バツ・クランが使用する大型戦闘兵器の名称である。バツ・クランは地球をめぐり、彼らが開発した大型艦艇や航空機といった兵器群の中で、中核となる存在が重機動メカであった。

重機動メカのサイズは、40〜150メートル超と大型で、戦場に投入できる機体数にも制約があったと考えられる。劇中で初の重機動メカの登場は第7話で、それまでは航空戦力などでイデオンに対応しているなど、限定された用法が想像できる。

イデオンとの邂逅初期には、1対1で対応しているが、対イデオンの方向性で開発が進められていく中で、その運用にも変化が見られる。そのメカは、対イデオンを想定したジグ・マックの試作機が流用結果で、これにより重機動メカ3機編成という初期の基本スタイルが出来上がる。

再び単機での運用が目向けられたのは、オーメ財団によるガンガ・ルプの開発で、性能面でイデオンに匹敵すると考えられるメベックが実現したことから、単機で対応にあたっていたと考えられる。だが結局はイデオンの力に圧倒されることになり、ここでバツ・クランが投じる新兵器にも変化が生じた。ガンガ・ルプ上では重機動メカのボテンシャルを上げるといふ開発の方向性だったが、より特化した機体と戦法で打

## 艦艇を突く 大型重機動 合体メカ



ギド・マック

大柄ながら高機動を実現した重機動メカ。通常の重機動メカよりも数倍の大きさがあり、イデオンのミサイルを振り切るほどのスピードを持つ。アディコとの連携運用を想定した機体と考えられ、イヤオン襲撃時にも艦艇機としてアディコが出撃した。平足はなく、4つのクローを備えていることが特徴。クローで船体を掴んだ状態でのミサイル攻撃や、異形の試作生命体があるワットエリアに引きずり込む戦法を取った。後述の経緯による合体が可能で、この形態はギド・マック・トロと呼ばれる。

第33話〜第35話

倒イデオンに乗り出していく。

パイロットへのダメージを狙ったゲル結界、エネルギー吸収や高機動攻撃といった様々な戦法でイデオンを攻めるバツ・クラン。最終的には持てる重機動メカと物量で、イデオンを振り去ろうとする。だが逆にその窮乏がイデオンの受動を促す結果となり、兵器としての重機動メカはメカニズムとしてイデオンを凌駕するには至っていない。

## ネーミングの秘密

重機動メカのボテンシャルは、その魅力的なネーミングにもある。マックやドゥなど共通する言葉が使用されているケースも多く、どのような意

味を持つているのかを想像させる。ただ、本来の意味を推測するのは難しい。

例えばマックの場合、脚部がある戦闘用重機動メカと仮定していても、ギド・マックのような例外がある。またギド・マック・トロのドゥにしても、この場合は明らかに2機合体(TWO)を指すと考えられるが、実際の敵の勢力はドゥ2ではなく、デルダ、ギラン、ドゥのドゥの意味するところなどは不明だ。

現在のところ、オーメ財団系のルプや航空機に寄せられるバウ、おそろい合体タイプをさすジグとバツ・クランがかりしかなく、今後のバツ・クラン解釈が待たれる。

オッサン世代だから  
沁みる……のか？

イデの

# 名言

(迷)

「知的生物に不足しているのは己の業を乗り越えられんことだ。  
欲、憎しみ、血へのこだわり、……そんなものを  
引きずった生命体が素では、イデは善き力を発動せぬ」

→劇場版 イデオン 最終巻 発動巻

「私はそれほど傲慢ではないよ。だから、私の恨みと怒り悲しみを  
ロゴ・ダウの異星人にぶつけさせてもらう。

ハルルが男だったらという悔しみ、

カララが異星人の男に寝取られた悔しみ……

こ、この父親の悔しみを誰がわかってくれるのか……」

→劇場版 イデオン 最終巻 発動巻



ドバ・アジバ

ドバ・アジバさん。バップ・クランの宇宙軍総司令官という要職に  
あり、最高権力者であるスオウ・ハビエル・カンテ大帝を権力の座  
から密かに引き廻り下ろそうとしている。バップ・クランの実力者  
中の実力者。宣戦した頃はまだまだ余裕があり、イデと対峙した人類全  
体を包摂しようとする発言をします。つい、つい自分の人生の「辛い部分」を吐露してします。あぁ、言っ  
ちゃった。情からみれば成功者に見える人でも、内心色々思うことは  
あるでしょう。ましてや今まで自分が築きあげてきたものが崩壊し  
ていく最中のことだから、まあいしょうがないのかもしれないですね。

「イデを見つけさえすれば、お前はハンクの地  
位にまでのし上がれる。イデ探索に力を注ぐこ  
とだ。お前の才能を惜しむのだ。カララ様と暮  
らしてでも、お前は一生屍に敷かれるぞ」

→第7話「愛空間転送」より

アバデ・クリマデ



バップ・クランは封建的な階級社会であり、それは同時にサラリー  
マン社会的でもある。階級はハンク（重役）、グラバ（部長）、  
バクサ（課長）、サビア（係長）の下に足軽であるソウト（ヒ  
ラ社員）という構成。アバデ様はギジェやダミドの上司である  
課長。じゃなかったバクサ様。良き父、良き父、良き武人である上  
司。ギジェを評価し、怒告したのがこのセリフ。よく状況も見て  
いる。「イデオン」の「リアル」は、ある意味こうした普通のサム  
ライたちの描写によって支えられている。

「各機に告げる！ 白旗を掲げ我々に徹底挑戦をし  
てきた異星人に対して、我々は無差別攻撃を仕掛  
ける！ 異星人は一人残らず殺さねば、いつか我々  
は異星人の侵略を受けることとなるだろう！ 全員  
の健闘を祈る！」 →第6話「真宵の白い旗」より

ダミドは、いわば作品のライバル役。ギジェの友人で、  
彼をライバル視するサビアの男。上昇志向が強く、カラ  
ラ様の婚約者となり出世が約束されたギジェへの出でつ  
け。対抗心の裏れか、ソロシッパに對して強敵なまでの  
陰謀策を敷く。まあ、これも昭和のサラリーマンに  
当てはめて考えると、気持ちはわからんこともない。



アバデ・クリマデ

## 【イデオン 全話タイトル】

第1話 遺棄のイデオン 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹	第21話 敵艦を撃退せよ！ 原案 山崎弘 脚本 宮田俊彦
第2話 「ニューロビタス」上 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹	第22話 悪魔の伝説 中 原案 山崎弘 脚本 宮田俊彦
第3話 遺棄の大地 原案 山崎弘 脚本 石崎すも	第23話 三浦清樹 石崎すも、 原案 山崎弘 脚本 宮田俊彦
第4話 ソロシッパ出せよ！ 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹	第24話 戦艦・悪魔の 原案 山崎弘 脚本 宮田俊彦
第5話 戦艦・悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹	第25話 悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹
第6話 戦艦・悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹	第26話 悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹
第7話 戦艦・悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹	第27話 悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹
第8話 戦艦・悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹	第28話 悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹
第9話 戦艦・悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹	第29話 悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹
第10話 戦艦・悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹	第30話 悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹
第11話 戦艦・悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹	第31話 悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹
第12話 戦艦・悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹	第32話 悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹
第13話 戦艦・悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹	第33話 悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹
第14話 戦艦・悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹	第34話 悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹
第15話 戦艦・悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹	第35話 悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹
第16話 戦艦・悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹	第36話 悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹
第17話 戦艦・悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹	第37話 悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹
第18話 戦艦・悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹	第38話 悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹
第19話 戦艦・悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹	第39話 悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹
第20話 戦艦・悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹	第40話 悪魔の 原案 山崎弘 脚本 三浦清樹

「ねえ教えて。なんでこんなことになったの？  
なんで宇宙を流離うなんてバカなこと、私たち  
しなくちゃなんないのよ。憎しみ合ってもい  
なかったのよ、私たち……。むしろ、こうやって  
愛し合うことだってできたのよ。  
地球もバップ・クランも……。教えてよ！」

→ 第36話「宇宙の逃亡者」より

ハルル様に対して、ソロショップの「ツンデレ女王」である  
シェリルさん。ソロショップの守護者であり、そのプライ  
ドゆえに様々な放言で騒ぎを起こす面倒くさい人です。  
でも多分、この人は不安が強く、根は優しい人かな。

シェリル  
モッサ

「私のタラム・ズバを殺して何を言うか！  
恨みを確らさぬわけにはタラムにすまん！」

→ 劇場版 イデオン 異次元 発動篇

「あの子は好きな男の子供を宿せたのに、  
私はタラムの遺言さえ手に入られなかった！  
同じ姉妹でありながら……」

→ 劇場版 イデオン 異次元 発動篇

ハルル・ズバ

「イデオン」の中で上司にしたいくない人ナンバ・ワンで  
あるハルル様。「ああ、無理してるな」という男勝りな行  
動に、実は女子丸出しで乙女チックな本性を持つ、まあ、こ  
ういう面倒くさい人いるよね。こころまで通感じゃないけど。

「でも、男の人  
って鈍感ね。いわ  
れるまでカララ  
のこと気が付か  
なかったの？」

→ 劇場版 イデオン 異次元 発動篇

「俺たちのやってきたこと、  
無駄じゃなかったんだろ  
か？」  
「善き男女？ 俺は単純な  
だけで、そんな……」

→ 劇場版 イデオン 異次元 発動篇

「たけとね、内戦を教えた人たちは、みんなアンタ  
たちのこと、敵たてて思ってる。しょうがないでしょ」

→ 第23話「戦慄・影の星」より

「アンタたちが来たお陰でバップ・クランって異星  
人が放れてきて、戦争に不慣れなキャラルは滅滅  
苦茶になったのよ。迷惑なとき、重人の父も死ん  
たわ。私の周りの子供たちも……。みんな両親を亡  
くしたわ」

→ 劇場版 イデオン 異次元 発動篇

ある意味「ザ・ソロシ  
ップの良心」ともいえる  
ロッタちゃん。それでも  
一度はカララを殺そうと  
するところに、その運命の  
厳しさが窺われます。カララ  
の経歴がわかる頃には、カ  
ララと仲良しになりました。

ロッタ

一応「イデオン」の主人  
公であるコスモ星。でも、  
物語の核にはあまり関  
わりません。最後によ  
やく主人公らしく振舞  
いますが、イデオンに  
来ることで「イデオンの  
心＝主人公」という  
は間違いないのです。

ユウキ  
コスモ

「イデオン」の普通の人間代官キ  
ッチ・キッチン。出番が少ないの  
にもすごく人気があります。それ  
は、おそらく「イデオン」登場人  
物の中で、いたって普通であるか  
らでしょう。だから戦争を持ち込  
んだコスモ星を擁護します。

キッチ  
キッチン

## 普段言わないような 本音セリフの応酬

まずは「伝説巨神イデオン」の物  
語を振り返る。ソロ星で発掘され  
たイデオンを巡り、異星人バップ・  
クランと地球人との間に生じた出来  
事から発した武力衝突が始まりとい  
うのは前ページでも述べたとおり。  
科学的に優れたバップ・クランの攻  
撃に、5000人に及ぶソロ星の住  
民の大部分が犠牲になる。辛くも生  
き残った少年ユウキ・コスモや若き  
軍の将校であるジョーダン・バズた  
ちは、発掘されたソロショップに乗り  
込み、ソロ星からの脱出を図る。  
敵のバップ・クランは民族の名前  
で、彼らの住む星も地球と呼ばれて  
いた。バップ・クランの社会は軍人  
である「サムライ」を中心にした封  
建的制度だ。地球よりも若干文明が  
進んでおり、地球側は不利な戦いを  
強いられる。結果的に道義であるイ  
デオンを偶然使用できるを得ない情  
況を招き、イデオンに翻弄されていく。  
ソロショップは地球および他の移民星に  
逃げるを図る。しかしバップ・クラン  
は無限力と呼ばれるイデオンを手に入れ  
ようとし、ソロショップに紛れ込んだ  
バップ・クラン宇宙軍司令のドバ  
・アジアの次女カララの救出をも目論  
み、執拗に迫る。その中で謎であっ  
たイデオンの機能が見え始める。  
一方、カララはいつしかソロシ  
ップのクルーの信頼も得て、地球人の  
バズと愛し合い、子供を授かる。ソ  
ロショップは結局地球からも受け入れ  
を拒否され、イデオンに戦車するバップ・

クランの総力戦に追い詰められる。  
一方でバズとカララの子、メシアの  
誕生を告ぐとも、ソロショップとバ  
ップ・クランでは静けさが起きていた。  
そして最終決戦、とうとうイデオンが  
発動し、すべてを無に帰すのだ。  
さてそんな「イデオン」の魅力の  
ひとつに、キャラクターたちの人間  
ドラマがあるのは一言の通り。そ  
の中でセリフは最大の魅力の一つだ。  
本誌の原作特選では、定量的な名台  
詞も取り上げている。実はその内容  
は、一分かりやうしい決めるセリフで  
はなく、現在見てグッとくるセリフ。  
つまりG級読者世代と読者の近いオヤ  
ジキャラクタたちのそれを主に振  
つてきた。しかし、意外に「イデオン」  
にそういつたセリフは少ない。とい  
うか「イデオン」のセリフの魅力と  
は「普通感」そんなこと言わないよ！  
というセリフだと断言しよう。  
これはリアリティがない荒唐無稽  
なセリフが多いというわけではなく、  
むしろリアリティがありすぎて、か  
えってギスギスして見えるくらい  
「本書」の詰まりたセリフというソ  
ロショップのクルーやバップ・クラン  
の人々が追いつめられていてとい  
う証である。また、「ミドルティ  
ーン（中高生）がターゲットの作品」  
としては、大人になつたまま言わ  
ないくらい「むき出しの感情のセリ  
フ」だらけで、対象とする視  
聴者の心に何かを残せない、とい  
うことなのかもしない。  
そんなギスギスしたセリフの数々。  
それこそが「イデオン」を名作た  
らしめているのかも知れない。



## こんなイデ イヤだ!! あの人の散りざわ

「伝説感神イデオン」といえば「人が死ぬ作品」と評されることが多いが、確かにそれは間違いない。だが、それにはそれを描かねばならなかった理由が当然あるはず。ここでは「イデオン」で描かれた様々な「死」について、セリフとともに考えてみよう。

### モエヲ

#### 二、この光が俺たちの運命を かえていく光だ……

→ 第32話「運命の光の中で」より

放送当時、死亡フラグなんて言葉はまだないが、モエヲが死んだ前後あたりで「ちょっとイイこと言う（もしくは目立つ）か活躍する」と、そのキャラは死ぬのか……と疑念が湧く（やがてそれは確信に、笑）。それくらいモエヲの死はインパクトがあったし何より切ない。もう、冒険からファードに対して、イイお兄さんぶりをみせるし（しかもイイこと言うんだよ）、ラボーとはのかに逢い合う……。でもってラストは土星の輪っかも吹っ飛ばし、モエヲは笑の中で黒幕を見て来てる。たとえ結末がわかっていても、見るたびブルーになるのがモエヲの死だよ。



### カララ・アジバ

#### そこまでおっしゃるなら、 私は姉さんを殺し赤ちゃんを産みます！ ロゴ・ダウの異星人ベスの子を産みます！

→ 劇場版「イデオン 懐疑篇 完結篇より」

ほんの好奇心からソロシップに乗り込み、騒動の中心になってしまったカララ。帰るべきところをなくし、いろいろあって異星人の船とベスという恋人に安住の地を見つけ、ジョリバに「強くなった」と言われるほどの成長を見る。しかし、そのカララを姉ハルルは、すべての元凶と判断し、カララを殺すべく討つ（ハルル様にしてみれば、やっかみ半分、ひがみ半分といったところか）。そしてカララはハルルを倒そうとするものの、返り討ちにあってしまふ。のだが

ここから本当の物語が始まるともいえるシーン。



### フォルモッサ・シェリル

#### イデよ！ この無垢なる子の恐れの上に 応えるべきです！

ルウの純粋な心がイデの力の現れであるのなら、なぜ多くの人々を死に至らしめるのですか!? むしろ、人を生かすのがイデのなすべきことではないでしょうか!?

→ 劇場版「イデオン 懐疑篇 完結篇より」

ソロシップに墜落したバップ・クランのギジェ・ザラルと密仲になったシェリルさんだったが、翌とアマサリとギジェは戦死してしまう。これまで社会にでずから「イデとは何か?」を探るうちに色々過激なことをしてきたシェリルさんですが、恋人の死にショックを受けて（妹のリンも死んでるし、ちょっとおかしくなっちゃって、ガンガン暴走が近づく中、パイパー・ルウを列に連れ出して宇宙に向けてイデに問いかけるのが上のセリフ。が、そこで暴走を撃つ漆黒ガンの衝撃で吹き飛ばされて死んでしまふ。









## 第6文明人

ア、悪いことした、ある

1

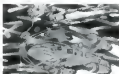
[illegible]

## 第6文明人

、文明 無能力と叫ばれる強人な  
、を操り高度な文明を築いたが、突  
然滅んでしまった 相やな言人傳  
、直哲や化石は発見されて  
、この不明な点も多い

1

種の超光生の航行、反物質  
・タウ コンテンを用いて車空  
間に入り、光速を超えて空間を移動  
するハ・タウ・クワン側では中々明  
飛行といふ。其中には神話を問わす



1


トウモロコシ

1998

「長教さか」という口体をのめる生憎のこゝろのよきな環形動物門のように、  
「見えてるが、」の愛し、即を卒むなとす

ケ  
ン

いふかに細な感香はされていない。しい。ただカウムの様いわく、猛獣もおとなしい性格の動物だ。



## トウモロコシ

【ナイトスター】  
「エミ」物下ウモウカ生起する環境  
の早、若く泥のような海岸に覆われ  
地形が成 第31話

## ナイトスター

1


「祖六」のロビーで、止撃したハルケンの最後の戦場でもある。フランクリン・チャーチは、この戦場で、敵艦に突撃し、戦死した。



今

旱地

「んが、見えたか」  
「に、聞くわい。人なま  
山紀明、縄張り仲  
ど、意識が醒め、非  
び撃つのは  
行格、ハーフ・タ  
フの割合も埃  
減的な被害を受け  
て、ひあえ



バツフ・クライン

また「東の海を地獄と對  
ニトロメザ銀河にあり、キト屋雪の  
隣らしい カララ登」 第五話でキ  
トが登した タブロ、メロア、ウ  
ムをばねのくみりかき、まあ  
地獄人にくわがるまいと思つての登

んのは、  
ッ

人の



地球とは 直線にみ  
る限りもある



フラジラー星

【ブラックスター】  
戦艦による修坪のためのフロート

2  
J  
J

情にしている。本情書がこ作中における  
 んの、  
 山脈まで用意されている  
 は、ローラーな有  
 のに、イアの防衛本能のお  
 手前には喰わなかつたらしい。イア

## ロコ・タタ

【ワフト空城】  
 第九文明人の遺跡。ロゴ・タウの遺跡、イテオンはロウ・タウの「神と手」によって、

フットボール

者を襲ひ、多かるるをルキに付、  
暖衣して増城する。ハ、ハ、ハ、ケ  
配下のメハルル、クオウがキト。  
ワ、ク、ク、ア、イ、グ、隊と共にイ、ア、オン  
を誘ひ込むが作戦は失敗に終わリ、  
、若し命が憐れ散、た、作中には  
様々な危険物が登場しているが、  
、め、武、に危険は、ト、ノ、ク、

## 湖川友謙 インタビュー

“生ける伝説巨神”は常に前進！  
「10年前の自分より  
10年分濃くなきゃ嫌なんだ」

前誌でご紹介した「無敵鋼人ダイターン3」の敵キャラクターのデザイナー「小園一和（おくとにかずと）」とは、ご存じ「伝説巨神イデオン」のキャラクターデザイン、総作画監督の湖川友謙さんの別名。しかし、それ以外にはサンライズアニメと接点が薄かったように見える湖川さんが、その後「イデオン」を担当することになったのはなぜ？ この素朴な疑問を解き明かすためGM編集部は、当時もサンライズに在籍していた、風間洋（本誌お馴染み河原よしえ）さんと共に湖川さんの仕事場を訪れ、お話を伺った。

風間 洋 元サンライズ 風間 洋（河原よしえ）

今も昔もサンライズ作品に関わるクリエイターは基本的にフリーで、社内に常駐しているとは限らない。

「戦艦メカ ザングル」・「聖戦士ダンバイン」と2作続けてお仕事をこころさせていたんだ湖川友謙さんもうしたお一人だ。

湖川さんがサンライズで初めてキャラクターデザイン（題）を担当された「無敵鋼人ダイターン3」では、個人的にそれまでの他社作品で「湖川」という苗字に見覚えがあった程度の認識であり、「伝説巨神イデオン」の制作現場でも面識はなかった。特に、この時代の自分には、湖川さんといえは、とにかく、クルビュンティ、なキャラクターデザインと飛びぬけたデッサン力、やや下からの見上げ目線で描く人物がお得

キャラクターに関しては、

富野さんの意思は

一切入っていないですよ。俺の独断

意、というイメージ。特に「イデオン」に登場する敵キャラクターのひとり「ダミド」の、あの人は下したような上から目線の流し目、がやけに印象深く、現場で「イデオン」の誰が好き？」と雑談に聞かれて「ダミドかな」と答え、モノ好きのレナテルをくれたという思い出がある。また、その経験から、つぎよりタツノコプロ系の方と思いついて、たので、東京ムービー新社出身だと伺って驚いたが、よく考えれば、初代のTVシリーズ（平田義和、ヤマト）など、でも湖川さんの作画を意図したことがあった。

そんな自分が、後に伴って「一緒に生きていたんだ」ことは実に幸運だったと今も思っている。

あくまでもインタビューの記憶補

日本のミケランジェロに

究の足しにでもなればと、こ一維した湖川さんの仕事場へ、自らコヒに連れて行った湖川さんは、まずこんな軽い、ジャブ、をくだした。湖川さん、これまた随分沢山インタビューを受けたままから、今さら同じことは言ってもつまらないじゃない。だから、そういう質問はナシな。

ひやあ。これは一気にはハイレベルな要求だなあ。拙つ嫌から、我々はいかに湖川さんらしい「教育的指導」をいただいてしまった。

友が広がっているんですよ。

「なんでそんな会があるんですか（笑）」  
「いい、その「好き」の理由を探りたいんですよ。」  
湖川さん、それは解らないなあ。俺はそんなに好きじゃないけど。あれは、トミノの世界、だから、富野さんに訊かないと。俺なんか、反対するところば沢山あったんだけど、あくまでも作画担当だからね、でもキャラクターの色は全部やっただけです。トミノさんが言ってきた、でもやっただけです。サンライズ4作品には、それぞれに色があつてね。親類、これはどの作品だって作品別にわかる。

「イデオンの赤もですか？」  
湖川 あれは玩具があるから、俺が見た時にはもう決まっていたんです。でも他の（メイン）ロボットはみんなやりましたよ。

湖川 でも仕方ないよ、描くのは俺なんだし。でも富野さんは俺を描くのも好きだからね。俺、結構富野さんの絵を見てあつたのよ。たつて、「見てくれ」って言うから、モデルさん呼んでクロッキーやる時、来たって言うから呼んであげたし。

富野さんは若い頃絵描きになりました。たつたんだ、ドガの絵を見て挫折したんだって。俺はちやうど同じ頃にピカソの足の有青デッサン見て「俺はピカソを」抜こう！ 日本

のミケランジェロになつてやる！」と思った。そのまゝな。

湖川 「明るい絵を描け」って言うくせに、富野さんは暗い絵ばかり描いてた、自分はどうなんだ、って言うたら「俺は趣味だから暗くしたいんだ」って言うんだ。絵を覚えていた人の発言じゃないよねえ（笑）。俺は暗い絵というよりも乱暴な絵が好きなんだよ。でも「みんなにわかるような絵を描け」って言うつとすぐ大人っぽくて、余計に迷っちゃうんだよね。

湖川 「富野さんとお付き合いがはじまつたのは「イデオン」からですか？」  
湖川 違います。「破裏拳ポリマー（第1）」から。富野さんのコンテで、それは初めて聞きました！ で

は、サンライズでは「ダイターン3」



富野さんの意思は一切入っていないですよ。俺の独断

富野さんの意思は一切入っていないですよ。俺の独断



だったわけですが、富野さんはコロスが好きだと思ってるんですよ。瀧 好きですよ。「俺の奥さんにそっくりだ」なんて言ってる。でも本人（奥様）に会ってみたら全然違ってない（笑）。あ、コロスの肩がないのは、あれは描き忘れただけ。あとからファンの人に言われてね。えっ？ それまで気づいてなかったんですか？ 瀧 うん、あ、そういうことはないなあって（笑）。

**自分の中の「スコイモ」を見つけた人が成長するんです**

「イデオ」の作画を担当される頃に「ビーボオ」も作られたんですよね？

瀧 俺は元々彫造がやりたくてこっち（東京）に出て来たんで、アニメやるつもりじゃなかった。だから、そのころ、もうアニメは辞めようかと思っていた東映のプロデューサーが、毎年春にやる劇場アニメのキャラと作画をやらなかつたと言われていて、そこにたまたま「さらば宇宙戦艦ヤマト」の話が入ったところ、ガキを聞けてみたら「こりやマズい」と。作画的技術レベルが低過ぎ。「こんなことじゃいけない」と思っ、アニメ辞めるとか辞めないとか、そういう問題以前に、「これはなんとかしないといかん」というので「ビーボオ」を作ったんです。

アニメーターって、みなさん独学っていうけど、実際は勝手に描いてるだけなの。それ以上手くならないんですよ。自然から勉強しない、

俺はちょうど同じころにピカソの足の石膏デッサン見て「俺は（ピカソを）抜こう！ 日本のミケランジェロになつてやる！」と思ったの

物をよく観察して描けって言うんですけどもアニメーターって忙しくないって勉強しない。それは仕方ないことなんですけど、勉強じゃなくて仕事の方を取る。だからいつまで経っても上手くならない。

自分は奈何かなしきやらないかが解らなかつてことでしょ？

瀧 いや、涙だして解るんですけど。ダメなものやばいってなんだから。自分の中にある。素晴らしいものを、自分で見つけた人は成長が早い。でもほとんどの人は見つけれないんです。人の話を聞いてるだけで、自分から勉強しない人。人に教わってたんじゃダメ。人に言われたことは覚えないからね。最終的には、人格に関わってくる。でも「ビーボオ」を作った意味はあったかな、とは思います。少なくとも俺は失敗の勉強になったから。いや、我々が大事に勉強になります。さすがは専門学校で勉強も執られてるという湖川さん。確かに、アニメーターには多いという想いで作画的に携わる人は多い。そして多くの方は画がお上手。とはいえ「画を壊すのが好きだ」だけじゃ、じきに境界点が来ちゃう。それまでどんな勉強をしてきたかがシビアに関わ

れる仕事なのに、仕事として入った連環、タイトなスケジュールで自分の力以上のものを日常的にこなしていかなければならない世界では、よほど意識的に勉強しなければ、疲弊を見えたりする。だからもうと再認識させていたんだ。

ちなみに湖川さんは、アニメーターのための「アニメーション作画技法」デッサン・空間・パースの基本と実践（創芸社刊）という著書も出されてる。この、2冊の著書がある方は手に取ってみたいかな？

同じことをやるのは嫌いだから「イデオ」はリアルで「サブングル」はあなつた

「有線会社ビーボオ」を立ち上げたのは1979年頃だと思うのですね？

瀧 えーとね、その頃「銀河鉄道999」のTVシリーズをやったんです。あと、西武ライオンズの手塚（治典）さんのキャラのアニメをやった。このアニメは今も西武球場（現・メットライフドーム）で流れてます。

ここで時代と記憶のすり合わせをして、

先の話題に出た「さらば宇宙戦艦ヤマト」の劇場公開は1978年8

月。当然公開より1年前には製作に入っていると想像される。また、「999」は同じく1978年秋から81年の春までの放送。というところ、ちょうど「機動戦士ガンダム」と製作時期が重なってる。

自分は「ガンダム」とは別作品担当だったが、その最中、実はなじみの制作進行から頼まれた。ちょっとだけ「999」の絵面を手伝ったことがあるから、時期に重なってはいない。

その年の「タイタニック」は78年6月から79年3月が放送時期。となると「タイタニック」の企画、製作時期と「さらば」の製作期間がほぼ被り、ということになる。これを頭にに入れて以下のお話を聞いてみると、より状況が見えるだろう。

瀧 「タイタニック」はね、オトミさんとかキャラの話で電話が来て、でも、なんかで忙しくて時間が取れなくて、一週間くらい経ってからサインを手に入れた。安室は場所がら、勝手に入って行ったんです。それだから、プロデューサーの流石（暗夫）さんとオトミさんと設定制作の3人で集まって、別の人がキャラ作って、オトミさんが「あ、マズい」と見られた！ っ。

（笑）

瀧 でも、こっちは事情はわかって



アニメ辞めるとか辞めないとか、  
そういう問題以前に、  
「これはなんとかしないといかん」というので  
「ビーボォー」を作ったんですよ



「ビーボォー」を作ったんですよ

潮 そうです。とにかく忙しかった。

にできるものなんてないです。俺は

潮 総作監だったしね。

金目メモを見てないし、富野さんの

潮 子育でなんかで、奥様も大変な

頭の中で、全部決まってるわけ

潮 時期ですもんね。でも、ご自宅に帰れ

にやっけ。キツチンの人気なんでしょうね。

潮 そりゃそうですよ。奥さんに「明

潮 キツチンって人気があったね。

潮 日曜からって電話しても帰れ

当の時に、知合いにキツチンのファン

潮 なまじ、帰るって言ううと、色々気

の当の時に、知合いにキツチンのファン

潮 彼に役になり切ってやりましたよ。

「どこにもないんです」って言われ

潮 じゃあTVシリーズと劇場作品

ちやつてね。きつとスタッフが買っ

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

キツチンセルが何故現場に残っ

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

ていなかったのか理由は、もはや

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

知る由もないが、あの当時はセル泥

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

棒が横行しており「イデオ」の担

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

当スチリオにも複数回泥棒が入っ

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

いるのも事実だ。現在のように手軽

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

に劇中画面像が入る時代ではな

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

ったゆえに、良の記憶」といったと

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

ころだろう。

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

寝れないと決めた三十代

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

画面になるのは動画

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

だから動画にも手を入れた

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

「イデオ」は「ビーボォー」

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

時代に入ったお仕事なのですが

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

ちようどその頃、潮川さんにもお子

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

さんが生まれて、大変だったんじや

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

ないでしょうか？

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ

潮 今、俺を育ててくれたのは奥さ



劇場版 仮面ライダーイデオのスター

るから「じゃ、爆ります」って言っ  
たらプロデューサーが「まだ続がな  
くもできてない！ 世界観もできて  
ない」って言うんです。だから「あ  
いんですよ」って。で、たまたま、  
その設定制作の人が「さらば」の設  
定制作もやってたんだって。だから  
「さらば」の作画やりながら、そ  
こで「ダイターン3」のキャラも倒  
って煮てたんだ（笑）。そんな時だ  
から「ダイターン3」の作画は一本  
しかやってないですよ。

潮 ああ、それ「ダイターン3」  
の時はね、キャラクターをリアルに  
したかった。でもダメって言われち  
やった。「こんな誰が描くのかって  
それで「イデオ」はリアルにした  
んですよ。俺は小鼻を描くのが好き  
なね。ちゃんと鉛筆斜線のタノチ  
で彫り入れて、だからもし「ダイタ  
ーン3」をリアルでやれたら「イデ  
オ」シリーズの中期に出来ていた  
ですね。

潮 じゃあ、それ「ダイターン3」  
の時はね、キャラクターをリアルに  
したかった。でもダメって言われち  
やった。「こんな誰が描くのかって  
それで「イデオ」はリアルにした  
んですよ。俺は小鼻を描くのが好き  
なね。ちゃんと鉛筆斜線のタノチ  
で彫り入れて、だからもし「ダイタ  
ーン3」をリアルでやれたら「イデ  
オ」シリーズの中期に出来ていた  
ですね。

潮 じゃあ、それ「ダイターン3」  
の時はね、キャラクターをリアルに  
したかった。でもダメって言われち  
やった。「こんな誰が描くのかって  
それで「イデオ」はリアルにした  
んですよ。俺は小鼻を描くのが好き  
なね。ちゃんと鉛筆斜線のタノチ  
で彫り入れて、だからもし「ダイタ  
ーン3」をリアルでやれたら「イデ  
オ」シリーズの中期に出来ていた  
ですね。

潮 じゃあ、それ「ダイターン3」  
の時はね、キャラクターをリアルに  
したかった。でもダメって言われち  
やった。「こんな誰が描くのかって  
それで「イデオ」はリアルにした  
んですよ。俺は小鼻を描くのが好き  
なね。ちゃんと鉛筆斜線のタノチ  
で彫り入れて、だからもし「ダイタ  
ーン3」をリアルでやれたら「イデ  
オ」シリーズの中期に出来ていた  
ですね。

潮 じゃあ、それ「ダイターン3」  
の時はね、キャラクターをリアルに  
したかった。でもダメって言われち  
やった。「こんな誰が描くのかって  
それで「イデオ」はリアルにした  
んですよ。俺は小鼻を描くのが好き  
なね。ちゃんと鉛筆斜線のタノチ  
で彫り入れて、だからもし「ダイタ  
ーン3」をリアルでやれたら「イデ  
オ」シリーズの中期に出来ていた  
ですね。

潮 じゃあ、それ「ダイターン3」  
の時はね、キャラクターをリアルに  
したかった。でもダメって言われち  
やった。「こんな誰が描くのかって  
それで「イデオ」はリアルにした  
んですよ。俺は小鼻を描くのが好き  
なね。ちゃんと鉛筆斜線のタノチ  
で彫り入れて、だからもし「ダイタ  
ーン3」をリアルでやれたら「イデ  
オ」シリーズの中期に出来ていた  
ですね。

潮 じゃあ、それ「ダイターン3」  
の時はね、キャラクターをリアルに  
したかった。でもダメって言われち  
やった。「こんな誰が描くのかって  
それで「イデオ」はリアルにした  
んですよ。俺は小鼻を描くのが好き  
なね。ちゃんと鉛筆斜線のタノチ  
で彫り入れて、だからもし「ダイタ  
ーン3」をリアルでやれたら「イデ  
オ」シリーズの中期に出来ていた  
ですね。



## 樋口雄一 インタビュー

### イデオンは児童向けの 合体ロボット玩具だった!?

地球外文明の遺産であるイデオンが、とてつもなく大きな車や飛行機の変形合体メカであるという不思議。子供心にもどこかで薄々わかっていた「大人の事情」。今、大人になった僕たちには、そうした当時の大人たちの事情を受け止められる自信くらいはあるはずだ。ということで、「伝説巨神イデオン」のメインメカデザイナーを務めていた樋口雄一さんに、イデオンの謎といつか「そこそこ」を伺ってみた。

聞き手 元サライス 黒崎洋 (以下おしん)

**仕事で名前を入れよう  
なんて思ってもいなかった**

**樋** (本誌をご覧になりながら) 懐かしい名前ばかり並んでますね。出てくる人の名前が、ほとんど知ってる人ですよ。(笑)

——そうかもしれません。(笑) 今、70~80年代くらいのロボットアニメも、インターネットやスマートフォン向けの配信サービスのおかげで、当時、小中学生だった人たちが手軽に当時の映像を視聴できる環境になって、こうした過去作を取り上げる本誌企画もお陰様で好評です。そうした中で「伝説巨神イデオン」は、やはり今も大きな位置を占めています。

**玩具のコンセプトを考え、  
実際の形にするのが仕事でしたから、  
その作業の間には複数の人の手が入って、  
少しずつ形が変わって行くんです**

イラストとして世に紹介しようとした始

の手が入って、  
少しずつ形が  
変わって行く

**樋** そうなんです。自分は、玩具のデザイナーという意識がない

木型の人、照  
型の人、さら  
はメカードで  
発光に携わる人  
の手も加わった  
から、そうした  
人たちの、アー  
ティストとい  
うからそうでし  
ようし、でも、  
その人たちがこ  
まで「自分が  
カッコよくし  
う」と思ってい  
たかというこ  
ろ……(笑) だ  
から出来上がっ  
てきたものが考  
えていたものと  
多少違っても  
「ああ、そう」  
って感じであ

——それはもう、なにせ放送から40  
年近く前のことです(笑)。  
**樋** この間も「ミクロマン」(現)の  
話を聞いて、自分で付けた名前  
や曲名を聞かされて記憶して、仲間  
に指摘されちゃいましたよ。なので、  
特に年寄などは取り上げをお願いしま  
すね。(笑)

——承知しました(笑)。「イデオン」  
は80年に放送が始まったんですが、  
あの時代は、それまでただの視聴者  
だった人たちが、デザイナーなどの  
スタッフを意識した頃で、送り  
手側も、製作スタッフの顔をアーテ

——それはもう、会社名の「サブマ  
リン」名義だけだったんですか？  
**樋** そうです。仕事で個人の名前を  
出すなんて考えられなかったですよ  
「イデオン」の劇場版用ボスターの  
イラストを描いたんですけど、それ  
の方にサインを入れたんです。それで  
校正刷りの時に、そのサインの上に  
コピーの文字が被ってたんですよ。  
そうしたら、わざわざその文字をず  
らして、サインが見えるように修正  
して印刷するって。

——「ガンダム」がヒットした後、  
サンライズの上方で、野野監督や  
スタッフたちがアメリカに行くと  
聞いています。アメリカはチームと  
いっても個々のアーティスト単位で  
評価されますから、そういう状況を  
リアルに感じたのかなと思います。

——「ガンダム」がヒットした後、  
サンライズの上方で、野野監督や  
スタッフたちがアメリカに行くと  
聞いています。アメリカはチームと  
いっても個々のアーティスト単位で  
評価されますから、そういう状況を  
リアルに感じたのかなと思います。

——「ガンダム」がヒットした後、  
サンライズの上方で、野野監督や  
スタッフたちがアメリカに行くと  
聞いています。アメリカはチームと  
いっても個々のアーティスト単位で  
評価されますから、そういう状況を  
リアルに感じたのかなと思います。

——「ガンダム」がヒットした後、  
サンライズの上方で、野野監督や  
スタッフたちがアメリカに行くと  
聞いています。アメリカはチームと  
いっても個々のアーティスト単位で  
評価されますから、そういう状況を  
リアルに感じたのかなと思います。

——「ガンダム」がヒットした後、  
サンライズの上方で、野野監督や  
スタッフたちがアメリカに行くと  
聞いています。アメリカはチームと  
いっても個々のアーティスト単位で  
評価されますから、そういう状況を  
リアルに感じたのかなと思います。

——「ガンダム」がヒットした後、  
サンライズの上方で、野野監督や  
スタッフたちがアメリカに行くと  
聞いています。アメリカはチームと  
いっても個々のアーティスト単位で  
評価されますから、そういう状況を  
リアルに感じたのかなと思います。

——「ガンダム」がヒットした後、  
サンライズの上方で、野野監督や  
スタッフたちがアメリカに行くと  
聞いています。アメリカはチームと  
いっても個々のアーティスト単位で  
評価されますから、そういう状況を  
リアルに感じたのかなと思います。

——「ガンダム」がヒットした後、  
サンライズの上方で、野野監督や  
スタッフたちがアメリカに行くと  
聞いています。アメリカはチームと  
いっても個々のアーティスト単位で  
評価されますから、そういう状況を  
リアルに感じたのかなと思います。

——「ガンダム」がヒットした後、  
サンライズの上方で、野野監督や  
スタッフたちがアメリカに行くと  
聞いています。アメリカはチームと  
いっても個々のアーティスト単位で  
評価されますから、そういう状況を  
リアルに感じたのかなと思います。

——「ガンダム」がヒットした後、  
サンライズの上方で、野野監督や  
スタッフたちがアメリカに行くと  
聞いています。アメリカはチームと  
いっても個々のアーティスト単位で  
評価されますから、そういう状況を  
リアルに感じたのかなと思います。

——「ガンダム」がヒットした後、  
サンライズの上方で、野野監督や  
スタッフたちがアメリカに行くと  
聞いています。アメリカはチームと  
いっても個々のアーティスト単位で  
評価されますから、そういう状況を  
リアルに感じたのかなと思います。



「イデ」とは何か。  
イデオンは。



伝説巨神

# イデオン

↑TVシリーズ番組宣伝ポスター

毎週木曜日  
夜6時45分  
12  
放送日2月12日  
放送局  
テレビ東京

「イデ」とは何か。イデオンは。イデオンのメカは、戦争や消防車、タンクローリー、バスやジェット戦闘機なん

「タンサー5のメカをロボットにできないか？」  
みたいなことを言われて考え始めて、それが「イデオン」の玩具企画に

「イデ」とは何か。イデオンは。イデオンのメカは、戦争や消防車、タンクローリー、バスやジェット戦闘機なん

分かれたんです。  
デザインメイト側がタカラ（現・タカラトミー）と明治製菓をメインに、もう一方で別の玩具メーカーからも仕事を受けるようになり、次第に玩具関係の比重が大きくなっていき、そうした流れから、サブマリンという企画、デザイン、イラストを手掛ける会社を立ち上げる形になりました。後にデザインメイトでも、他の玩具メーカーの仕事を受けるようになっていきますね。

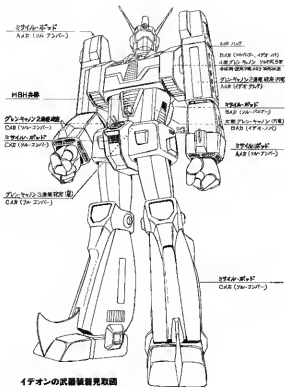
ミクロマンに終わったような気はするんですけど。  
——具体的には、デザイン関係のアーティストレクシオン、という感じですか？  
ええ、僕は「イデオン」でもそうですが、企画を通れば大抵は社員に作業を回すことでした。社員がたくさんいましたので、彼らの仕事を作るのも僕の仕事なんです。だから「僕が描いた」って言われても、実際は僕じゃないことも多いんです。

「タンサー5」からロボットに変形できないか？  
——サンライズさんのお仕事はどのあたりから関わられるようになるのですか？  
「未来ロボ デルタニアス（79年）をロボットにできないか？」みたいなことを言われて考え始めて、それが「イデオン」の玩具企画になったんです。

「タンサー5」のメカをロボットにできないか？  
みたいなことを言われて考え始めて、それが「イデオン」の玩具企画に

「イデ」とは何か。イデオンは。イデオンのメカは、戦争や消防車、タンクローリー、バスやジェット戦闘機なん



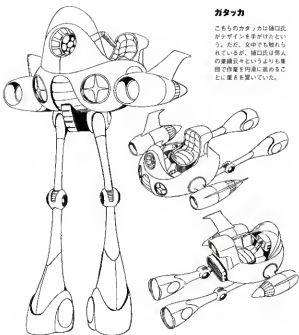


イデオンの武器装備見取図

16ページに掲載されている内部造形図やこの武器装備見取図の各設定図面からみられるが「イデオン」は作品内容以外、これまでの米沢孝允を対象にした作品同様のフォーマットに則って構成されていることが他項に入る。

## ガタツカ

こもりのカタツカは樋口氏がデザインを手がけたという。ただ、文中でも触れられているが、樋口氏は個人の業績云々というよりも東映で作業士待遇に恵めることに重きを置いていた。



## あの頃はとにかく忙しくて、20種類くらいの仕事を同時進行していました

ヤフツのものじやないな、と思いましたが、内部の通路や設定なんかも、その都度加えてデザインしていきましたね。

船メカの重機動メカについても伺いますが、デザインに関して戸惑いせんでしたか？

「船メカは部下にアイデアを色々出してもらって、富野さんに選んでもらいました。」(脚3本でもい

いですか?)と提案したら、富野さんは「いいよ」と。

今は業界にいない人も含めて、3人4人でアイデア案の数を出してもいいですよ。なにせ、解らないから(笑)。あの頃はとにかく忙しくて、20種類くらいの仕事を同時進行して

ました。差し支えなければ、どんなお仕事をされていたんですか？

「80年くらいだと、『ミクロマン』がまだ残っていたように思いますし、他のキラ作品もやって、バックページや、スーパーカーのイラストなんかからイラストレーターとしてやっていました。ゲームの製品パッケージもやりました。一番仕事が多いピークだった頃じゃないですかね。『イデオン』も仕事の量にはかなりあつた中の一つです。」

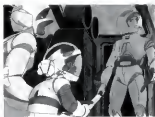
確かに、TVゲームが出る直前の頃ですからね。アニメが軽んじられていた時代を終わらせ、デザインもアーティストにしろという流れがあり、口ボツアニメは、メカが好きで世の中をちょっと斜めから

見ている人が好きなもの、という情勢の中で、このチャンスを活かしたためです。タンサンから発展したメカ、を使つた。富野監督にしても『どんなメカでもやってみせる!』という気概があつたんでしょうし。

僕的には「あれ?」でしたけど(笑)、誰かがやってみないと変わっていきませんからね。それで、山浦さんは「たまには荷をうけて、多少大げさに描いてもいいよ」って言うんですけど、自分は、全部できるもんです。にすぎません。変形にも変形、合体なら合体が必ずできる玩具にしなきゃいけない。

イデオンにしても「なんで頭が腕のこんなところに入るんですか?」って言われたから、こじこじ隠し場所がなかったからで、そうじゃないと変形しない。だから「こじこじからソコいいから」ではなしに、口ボツとメカと、どちらからデザインするかと聞かれても、行つたり来たりするしかないんです。ソフ床のオモチャは変形しなくても大丈夫だけれど、メインとなる合体トイなどは、ある程度設定おりに再現できなきゃいけないですから。それに湖川さんが描けばカッコよくなるし、演出でもカッコよくできます。僕は個人で仕事を受けているとい





アニメはすでに  
中高年の文化

—今日は「祝・イテオン30周年」という事で、監督にお話を伺えればと思っています—

ルタイふ。見つけた人は、もう30代  
、30代、いになつてゐるんでし  
、。本来、そうい、た年齢は  
、いになつていかな、いものな  
、。今は、こゝこゝもなんでもそ  
をタリゲノトに、ま、  
、こゝに、思ひ、ま、  
、。このか55歳以上といふこゝ  
もあるんではないか

55歳以上という事例の意味が不明ですが、良くない以前にメインカムチャーになってしまっていると思う

「ヘダム」のおかげでアーメフ  
ンが高齢化して、アーメフ  
ンで食っていける人は、老人になる

富野由悠季  
インタビュー

あの終わり方は  
「イデオン」から手を引いた  
ということなんです

本誌にて伝説巨神イテオン 特集をするにあたり、やはり監督宮野の墓場由祭事は納めに欠かれないピースとなる。つは選べること8年ぶの秋、本誌の前号である グラートメカニックDX14号（2010年9月発売）誌上に「イテオン 放送30周年企画」として特集を組み、その中で「高野監督にささげたい」としている。今知るとそのインタビュー記事を一節修正し載せる形ながら、高野監督にあら一度見たいとき、8年経つて黒い顔に覆った顔の言葉を「トミノのつづやき」として付記した。そして最後に「は新機軸の質問に対するお返しもいただいた。」

まてやっているかも知れませんが、日本のアーメニヤ界というのほかなり特殊な状況にあるので、日本に關しては、自国より、自国と孰くものになるでしょう。今、メチニアは日本のアーメニヤを著者文化としてとりあげていますが、それは好ましい見方ではないかも知れませんが、著者文化としてないわけですから、

トリスノのつぶやき

——今、30代40代の人は「60歳になってもランパ、ラルの話をしているのかなあ」、なんて笑い話をするのですが、現実味のある話ですね。

歳になつて話をした時には、あれはア・メの話じゃないたよね」といふことがわかつてくるのではないかしらあります。僕は和蔵になる前に「カニタン」をつかいましたが、ライオンとハモントの關係の

ラツターをつくられたこと、それを分  
方散送するアニメーションにまぎれ  
こませることかできたことが二人な  
にうれしか、たことか、でも当時は  
誰もそのことを指摘して理解してく  
れる人がいなくて、悔しかったことすね

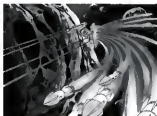
トこのつぶやき

「カンタム」とは別の人間関係を描く挑戦

——イアオンを今あらためて見直してみると、本来なら「小学生」「中学生」をターゲットにすべき書籍であるはずなのに、何て言うか「オトナっぱさ」とはちよつと違う言葉なのですが、カンダム 以上にヒノクリさせられます

「これに、この映画で、約15分、前から不思議な、思っていたことがあります。ア、これも映画でも、見て解るもの。」





や「イデオ」を作る時には毎回戦闘シーンを入れなくては行けないとかは、子供向け風には思いためたましの手法だと思っていました。それさえやっておけば、テーマは哲学的でもいいってね。

トノのつぶやき

そう思いましたので、劇場版ができたのと今でも思っています。はい……

——「イデオ」の主人公はコスモですが、物語早々からストリーから置かれていかれますね。「ガンダム」のアムロは、彼を中心としたストリーでありながら、それまでの一般的な主人公と異なるイメージを描いて成功しましたが、コスモはさらに主人公の置き位置に対する考えを一步進めようとしていたのですか？

富野「ガンダム」から「イデオ」を製作する間を考えると、「ガンダム」の成功とコアンの反応を考慮している時間はありませんでした。リアクションはまったく度外視して、自分が物語の作り手としてここまでできるかを試しかかったわけですね。「ガンダム」では、かなりリアルな人間関係を描けるということがわかりました。しかし、「ガンダム」以外にもうひとつ違うパターン、連う人間関係を描けないと自分が真に作家になることはできない、と思つたんです。そのためにロボットのアニメという条件の中でどうしようかと考えた結果、異星人ものにすることにした。他民族、文化のぶつかり

あいというところをテーマにしようと考えたからです。

まうと、TVコードに引つかかる所がたぐさん出さずしてしまふ。だから異星人なんです。人種論を、異星人がぶつかり合うとどうなるかという点から描こうとした訳です。人種論は「ガンダム」ではできるだけ伏せていたことなのですが、「イデオ」はTVで正面きって人種問題をやってやろうというチャレンジでした。

象徴的なシーンはコスモにカララが輸血するシーンですね。元は同じなんじゃないかというところに集約される物語を作ろうと思った。すごく図式的かもしれませんが、こういう方法をやっておかないと、自分の作家性が先ずぼろりになつてしまつて感したんです。

そして異人種、異なる文明の衝突というテーマの上にもうひとつ、親子の誤解、家族関係というテーマを設けました。「ガンダム」ではアムロの両親と、ザビ家からいじりかかされていまいせん。しかも、それも無然うまく描けてしまった、というレベルです。これを「イデオ」では、「義父」としての作家的に作ることができ、いくつか人間関係を試して盛り込んできたつもりです。

ですがコスモが主人公として自動的に取り残されてしまつてしまふという部分でもあったのです。非常に野心的ですね。

富野「ただ、本当はこういうことを後から言うのはよくないことですが、30年経った今なら、子供はいつも大

人の目線から見たら取り残されてしまふ存在なのだから、と言ひ逃れることもできます（笑）。

トノのつぶやき

周折した解答をしていますが、間違っているのかもしれませんが、人間関係なので「コスモを主に動かす」とかできなかったのではなかったか、今は考えています。

## 人間ドラマのための装置から出発したイデオ

子供の頃に触れて、その後大きなのってから見直したという人も多いのではないかと思います。「ガンダム」にしても「イデオ」にしても、なぜ面白いのか、なぜこれほど色んな人に受けたのか、はつきりと「これだ」と説明ができない人が多いんです。

富野「そういうものなんじゃないでしょうか。本当の批評家になろうという人でもないかぎり、面白さを解する必要はないし、解析することには意味があるともあまり思いません。『PLANNETS』という雑誌の第7号を渡したのですが、いわゆる学識的というかサブカルチャーに見渡のある人たちが begeistert、どうして「イデオ」が面白いのかを述べています。僕には学識がないから……というか煙草いから、うまく評して説明することができないのだけど、「そうか、「イデオ」ってこういう作品だったのか」という説明をしてもいいました。

一番のけがったのは「イデオ」は旧約聖書をやっている」と書かれていたことでしょうか（笑）。異星人同士という関係には、圧倒的な距離の壁が存在しますよね。本来、人間の知識では接点できない場所にいる相手に、接触しない衝突が起こらない。ある人は「富野の映画は時間と空間の考え方がめちゃくちゃで、都合のいいときばつと双方が時間と空間も関係なくぶつかりあう物語ばかりだ」と言われています。意識してやっていることで、そのためにデスドライブを設定したわけだし、それがなければ異文化、異星人との衝突がでないですからね。そもそも、時間と空間を無視するのは「スター・ウォーズ」だって何だつてそうでしょう（笑）。

「ただだから1755万光年だ」という台詞もありましたね。

富野「そうそう。結局、時間と空間を飛躍させるために設定せざるを得なかったのが、イデオなんだったんです。確かに「イデオ」は時間と空間を無視しているんですが、本当に完全に無視してしまつたお話をさせるために、イデオなるものを存在させたんです。

トノのつぶやき

このプロットに対して、新しい三つべきにはありません。

ヒトが面白いと思うものを描いたんだから面白い



「なるほど、イデとはもとは作劇上の理由から自然に出てきたものなんですな？」

富野 時間と空間を機軸に飛躍させ、異文化同士の衝突を起させるにはイデという絶対的な力が必要だったんです。しかし、「絶対的な力」なんてものとは人間が向きつたとしたらという力があると思ってる。劇中の人の心理、イデをどう考えるか、「この力って何なの？」という問題を、物語の中で解決させなければいけないんです。

あるいは解決できないまでも、糸口になるような物語、言葉を見現しなくてはならない。だから「イデ」は「イデなるもの」にはまりこんでいてしまいましたが、その答えをずっと考え込んでいた。人間の欲望とか理想とか、観念の究極的なところで自分自身が追いつかれないことを実感しましたが、そりや、根源的なことを考えますよ。

言ってみれば、旧約聖書を書き始めた人と同じ気持ちになつてしまつたんですよ。人生長くやっていると、そういう絶対的な力なというものがあつたら、などとあとで疑問があら。そういうものは、家を言うが我々人間というが、多少知識を持つた人間が、一般に共通で持つ理想なのか、目的意識なのか、達成したいもののなのかわからないですけど、「ロボットアニメでそこまでいっちょやってるの？」というモノを見せられたら、よほどの人でない限りつまらないはずがない。「イデオン」が面白いのはそういうところだと思ひます。

「だから言い換えると、僕がやったから面白くわけじゃないんです。みんなが本質的に面白いと感じるであらうことを、たまたま僕が「イデオン」をやっているうちに描き出した、ということなんです。描き出した、イデのような設定を作つて、人が思つたたり感たり考えたたりする原理原則というものをくぐらなくと全部書き出したから「イデオン」は面白いのだよね。ただ、それをわかりやすくは説明しなないですけど」。

この間、ネットラジオであるプロレスの王座アナウンスがずっと「イデオン」の面白さについて語っているというスゴい番組を聴きました。色々な人がそれぞれの語り口で「イデオン」の面白さについて語つていく状況自体が面白いです。

富野 具体的な面白さについては僕には語るべきでない、皆さんにおまかせしますが、「見て無価値なものではない」という自信だけはあります。

トノのふんふん  
僕も「ま、ア」と思いました。

### 頭で考え過ぎた後は 身体的重要性に気付く

「イデオン」はエンディングも衝撃的でした。個人的には映画版はハッピーエンドの一種だと思ひますが、それも意見は様々です。富野 あの時方は、僕が、「イデオン」から手を引いた、ということなんです。

「本当に「ヤバイ！」と思つたんです。このまま突き進んでいたらまちがいない狂うと思つた。当時僕は40歳くらいで、まだ狂いたくも自殺したくもなかったのだ、ああいうエンディングに収めて逃げたんです。だから狂うまで自分を追い込んだやつがいがいなきを感じる面もあつて、「イデオン」のエンディングは、かなり嫌いです。イデなものを自ら狂うという作品作りをしていった人は狂つていくことがはつきり分かつたからですね。

そして、頭でばかりもの考えていたおかげで、はじめて自分の体のことを考えました。肉体を持つて人間というものは、骨と血と筋肉も肉体も使つてこそ人間なんだ、動物であるということこそ言から上だけ、つまり頭だけで生きている訳ではないんだという事に気付いたんです。体が気持ちよく生きる、ということも生きるというにしろやいけなく、ごくよくわかつた。

でも、現代人は前から上だけで生きている人間が、いっばいいるらしいということもわかつた。先ほどの雑誌の相談では、「イデオン」以後の富野は「ターニングA」までダメだとハッキリして。いつも「客観的に見ている視座がありながら人間関係をする」という原則を踏み外して、人の情の絡み合ひにこめられてと言われたいしました。「なるほどそうか」とも思つたんですけどね。

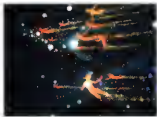
トノのふんふん  
わかるように、最後の3分の意味は、今になるかわからない人の情の絡み合ひをせねばいけぬ、かわらないからです。

### モビルスーツより 重機動メカが好き？

作品の本質に迫るお話を色々伺いましたが、「イデオン」のメカについて今思うところがありますか？ 富野 「ガンダム」よりよほど気に入っているものがいっぱいあるのに、どうしてみんなそれに気付かないのか。ガンダムに入らなかつたんですよ。「イデオン」はこれまでのロボットアニメのあり方を刷新を試みながら書いていきましたが、「イデオン」は逆に昔ながらのロボットアニメの手法を踏襲しつつ、どう昇華するか模索したように見えます。

富野 「見えません」じゃなくて、そのとおりです。意識して仕掛けています。そうでなければあんまりイデオオンがミサイルを四方八方に発射したりしません。アレを撃たせるためにどうするかを考えたバップ・クランのメカは作りまじった。「ガンダム」のモビルスーツ戦より好きです。でも、「みんなこれは好きじゃないんだ」と正直なところかなり落ち込みましたけど、なんでも手こたえがないのメカ、アニメのメカらしいのになと思つてたんですよ。

30年が経つたんですね。富野 ですが「イデオン」メカは絵空事なんだよね」というのはあります。バップ・クランのメカは動きと



か形態、人の操るロボットの的なものとしては僕にとってフィクションの中のメカとして限界なんですね。あともうひとつ、「イデオン」のメカといえば、ああいうものを作ったいたおかげで気が狂わないで済んだのではないかと思っています。ああいう重びもなく、機動戦艦に比べて、いくつ異次元機動をやって、きょくにイデなる絶頂力、イデという意識の凝縮体、善意が凝縮していったらどうなるのか、などということばかりずーっと考えていたら作者は狂って勝手に自殺してしまふ。そういう大変なことを考えながらも、一方で「今度はこんなメカでいきたいよね」なんて考えて進んでいたから、それが脱出回路になったんですね。もちろん脱出回路な訳ですから、作家としてつきつめていけなかったという悔しい思いもあるんですけど、ただ、30年経ってみると、身体性というものの、体を持たされているから生かされているということが考えると、メカもその延長線としてあるべきとした場合、ロボントというものが承服しきれない点もあるのです。「健全な肉体に健全な精神は宿る」という言葉は正しくて、だからこそ我々はそれ以上のものを求めているじゃないかとも思うんですけどね。電子化なんというのをそれを超えていってしまっているのだから思っています。肉体を脱して頭だけですべてを考えている。ああ、なんじゃ僕が何を言ってるんだとウツサクと思うのか、今わかりました（笑）

——イデオンだけでなく重機動メカも含めて、あのデザインでよくあそびおこしたいですね。

こまて、というのはあります。富野やハリウッドアニメという加減な媒体だから成立したんだと思います。手振きのアニメーターたちは必ずしも正確に線を描けるわけじゃないですから、ああいうものができたんですね。もう少しリアルにこんなもの成すの難しいでしょ。って重機動メカを切ったって描けるようなものだったから、ああいうものはなかっただけです。簡単にいえば、いい意味でバカの振りで描かれたからですね。理知的に考えたらあはならぬ。ところが、今の3DCGというのはデザインや動かし方といった根本的な部分に映像媒体の工芸がはいっているじゃないですか。「イデオン」ですから、それは理知的なものです。だから3DCGが主流になると、もう「イデオン」みたいなものはないかなんかと思ってしまう。あのビジュアルとしていてもうまく描ける部分がある。CGで作画をさせるを得ない時代なのに、デジタル技術で作る新しいキャラクターができていくというの、一番の不幸なんじゃないかと思っています。そういう時代に対応できるデザイナーの方がいたら次回作のためにぜひお会いしたいですね。

CGの新しいキャラが生まれているのは認めるのだから、採色面において絶対リアルが貼付してしまっている現在の技術のあり方は疑問もある。この機動メカはあつたのでしょうか？

## あのインタビューから8年、富野監督が『イデオン』に思うこと

今回再録したインタビューに加えて、新たな質問もしてみた。それは現在の富野監督の視点でもあった。

——『イデオン記録全集』（サンライズ刊）の当時の企画書を見ますと、ミドルティーンを対象ターゲットと書かれています。時期としては『ガンダムブーム』が劇化する前になります。

その中で以前、本作並びに『ガンダム』でも脚本を担当された松崎（健一）さんから「SFにはしないように」と、当時は富野監督が注意されていたと聞きました。しかし、『イデオン』では正面からSFに取り組まれています。これは、どのような意図のもと企画だったのでしょうか？

富野 脚本は考えていませんでした。なりゆきのままに、高次化せざるをえない、とうとう考えていただけでした。アニメが一般化

していった時に、SF的なものが引力になったわけではなく、ファンタジーとかリアルに近い、その種のものというようなジャンルが主力ではありました。

つまり、エンターテインメント一般というものは、それらのドラマ性が主導であろうという予測はしていました。『イデオン』を「SFにする」と言ったと記憶しています。

——では、『イデオン』はよく、宗教的などと評されますが、そのことにはかなり疑問を感じています。富野監督も過去にそのような発言をされています。

宗教的と言われるのにはイデという存在（物語にとっては不自由を作り出す道具にも見えます）や、富野を指された、すざやま

こういち氏の功績にも思えます。

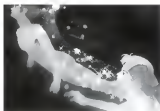
これらを踏まえて、『イデオン』がなぜ宗教的と捉えられたのか、またそうした評価についてどう思われますか？

富野 宗教という言葉は現代において理解しにくい。『イデオン』はファンタジーに入れておきたいと思うでしょう。しかし、たった100年前の物語では、言葉も実在していたし、宗教的な考え方というのは生活の端々にまで及んでいました。「信心をする」ということも宗教に入るでしょう。

そのような事例を『白鳩』や『アリアン』、『風ヶ丘』、『ジュン・エア』で改めて教えられます、イデを設定した時点で宗教的といわれても仕方ないと思うようになりました。







側にせよ彼にせよ後にイデオンは持つことになるが、それもまた破天荒なものになったこともまた、「イデオンのメカ描写が、挑戦的なものであったことを物語っている（当時としてそれがよかったかは、なんとも言えないが、そして、キヤラクターの織りなすドラマとしても「イデオン」は、歩みどころか二歩も三歩も踏み込んだものが描かれた。登場キヤラクターのセリフは皆過激なもので、自身の心の声をさらけ出す。普遍的な生活ではとても口に出来ないような言葉、いわば「剥き出しの本性」を露し、それに基き行動する。これを「リアリティがある」といふのは簡単だが、実際の人生はもう少し複雑であるし、人間は集団で社会生活を営んでいる。誰もが自分の心の中を吐露して、それに従い行動した社会は成り立たない。だからそれが「人生さ」、「ままだらないのが人なり」など様々な言葉を生み出す中にも、ちろん本音は、多くの人の心の中に人より小なり持っているものである。

が、皆がそれに囚われて生きているわけではない。「イデオン」の物語は、それら人間の本性を、キヤラクターたちを無限空間の中に置くことで、さながら「心の叫び」のように描くことに成功している。それこそ、皆が皆が口に出さない本音「剥き出しの感情」であるがゆえに、当時の中高生の心を打ったのだ。

この「心の叫び」というのは、人間の「恐れ」が生み出したものと見ることもできるだろう。人間を含め動物の基本行動原理は「恐れ」である。それは時に様々なマイナスイメージを生み出し、やがて戦争にも至る。たつま、異星人との接近地帯が全面戦争に発展してしまうのも「恐れ」が原因であり、恐れるがゆえにシェリルさんは突飛的な行動に出る。ハルル様もまた「口」の恐れを克服できなかったかゆえに極端な人格が形成されたのだ。対して、恐れ知らずでソロシノブに乗り込むカラウは、極端な経路を経て、ヘストとの間に子を産み、恐れから解放されている。

それはおぼえているメシアも含めて、人間の、そして作品の希望であったが、それもまたハルルの恐れの中に飲み込まれ、カラウは命を落とす。そう考えると、物語最後に至るすべてのキヤラクターが「恐れ」から解放される、因果地帯へ向かうシーンは納得できるものといえる。

「イデオン」が真に伝えたかったものとは？  
こう考える理由として、今回の特集にあたり、当時刊行された劇場版本編「ロマンバム・エクス」に収録された「THE MOTIONPICTURE」を、田村の富野監督のインタビューを掲載した。現在はいずれも世の中でこうした過去のモノクロ映像を、とて比較的高額に買い取る。その中において富野監督はこう述べている。  
「次の「イデオン」でなぜすぐに「イデ」を出したかというと、「ガンダム」で出したからという。富野監督はこう述べている。  
「過度な自」を表現する人、或は「ヒューマン」である意味、当時の富野監督はこう述べている。  
「時代を切り開く」ことを表現したともいえるだろう。「イデオン」の形が死んで終わるというラストは、「イデオン」が「ヒューマン」である意味、当時の富野監督はこう述べている。  
「時代を切り開く」ことを表現したともいえるだろう。「イデオン」の形が死んで終わるというラストは、「イデオン」が「ヒューマン」である意味、当時の富野監督はこう述べている。

2006年の『コードギアス 反逆のルルーシュ』のTV放送から始まった『コードギアス』シリーズは2012年に『コードギアス 亡国のアキト』の劇場上映が開始され、昨年よりTVシリーズを再編集した三部作が制作、二部までが劇場公開されている。この劇場三部作はいくまでもなく、彼に拠る『復活のルルーシュ』への布石である。放送終了後10年を経て新作映像が制作されることはシリーズの人気を窺うに表れているが、本作の能力はキャラ、メカ、そして世界観の緻密な描き方にあるといえる。『復活のルルーシュ』という新しい物語を迎えるまえに、まずは『コードギアス』シリーズの世界を振り返り、これらの能力の源ともいえる要素を記憶から呼び覚ましていこう。また、本記事はTV版の設定を基にしている。現在進行中の劇場版は若干補正が加わる部分もあるがその比較にも役立ててほしい。



劇場版  
『コードギアス  
反逆のルルーシュIII 皇道』

2018年5月26日  
公開

# コードギアス

## CODE GEASS

### Lelouch of the Rebellion

# 反逆のルルーシュ

『コードギアス』の物語を！

谷口悟朗監督が語る

『コードギアス』の成り立ち

「コードギアス 反逆のルルーシュ」はキャラクター人気もさることながら、丁寧に作られた世界観とその世界を支配するメカ・Knightmare Frame（ナイトメアフレーム）を抜きにして語ることができない。この世界観・メカ設定には本作でその名を一躍知らしめた谷口悟朗監督のアイデアや哲学が息づいている。それは一体どのようなものであったのか。過去、本放送中に本誌がお問をした（2009年3月号～5月号）。谷口監督のインタビューを再録（一部再編集）する形で掲載。その作品世界を詳しく見てみよう。

ロボットの分類と特徴を考えるということ

私自身、自分かロボットアニメを作ることになるとは考えていませんでした。ロボットアニメは見て育ちましたし、嫌いなジャンルというわけでもなかったんですが、絶対にやりたかったんです。わけでもなかつたんです。でもサライズというスタジオで仕事をしていたら、ロボットアニメをやることを考えざるを得なかった。そこで自分の「中」

ロボットアニメを制作する必要があったんですが、その修めゲームの「スパーロット大戦」がきっかけで、それがたつたんですよ。

スパロボを見ていてなるほどと思ったのが、ガンダムはリアル系、マジンガーがスーパー系という系統分けでした。同時にその定義はどこにあるのかも思っただけです。私の中では主人公像の違いと軍隊という違いが基本と覚えていたけれど、世間はそうではなかった。自分なりの考えはあるんですが、その本質はいまだによくわからないですね。ヒーローとメカニクスの問題を両方として見る人とか、ヒーロー的な記号としてみている人が、ヒーロー的なメカとしては「ガンダム」という作品を手がけて自分なりの落とし所が見えてきました。ヒーローメカは人物が変身した姿と考えると、いいんだな、と。

詳細な設定の裏に宿る監督のこだわりの気質

私が設定を気に入ったのは、私が設定制作に入った『絶対無敵ライジンオー』からでした。この作品は小学生が主人公ですが、では小学生

## おさらい! 『コードギアス』の世界観

## 【国家と社会・組織】

中華漢邦

神皇正統記の神代卷と戦を繰り男の国に  
つ。中央アジアから東南アジア、一部中国  
域も支配下に置く。天子も神代より神代  
の国政ではあるが、神代天子はまだ幼く、高  
貴貴族である大官官に手厚られていた。し  
かし高貴族と高貴の武士階級によるクーデターで大  
統統は一掃され同族も全滅滅中絶中絶。部  
族貴族の中心  
も存在と変貌



ユーロピア連邦共和国

にもともと誤記される。ムーロツのからアノ  
 ール、ロシアを標本とする3大勢力のひと  
 り。此主義論調ではあるが論作は複雑、いわゆる  
 食肉政治に属している。ユーロ・ブリタニ  
 アとの競争の最もその修養が豊富、高貴  
 だが経済的不安全を記述していた。この点の修  
 養を見れば、総合実業へ参入して元々EU加盟  
 国は多数にの  
 ばり、最終的に  
 は消滅の成をた  
 ぶる。



キヨウト六家

旧財閥系の名門大蔵で構成される協賛組織  
表向きはイレヴン代目NACとしてブリタニア  
に協力するも、裏では黒の騎士団や日本解放  
軍といった反ブリタニア組織を支援している

日本解放戦線

旧日本軍の軍人が中心となって組織されたレジスタンス。エリザベス親王となったコネリアとの戦いに敗れ指導者らは捕虜、残った人員は軍の戦士団に編入された。

神聖ブリタニア帝国


の代名詞として、*シムル*（シムル）と、世界三大宗教の一つとして世界各地で信仰される異教（異教徒）の13の異教の総称である。創世記の11章で、ノアの洪水後、バבל塔（大バベル）の塔を建てたところから、*シムル*の「不平等性」としての文化は「神の命は永遠」という人間を道徳として、異様な異教徒社会となって、その時、神の命を道徳として、はじき飛ばしに宗教的な道徳をいっている。それは、その社会に打ち立てて宗教を創り出さなくても（「バビロン」でも「バビロン」でも）ある宗教の輪郭が定まりつつあることが可能だ。また、バビロンが異教徒社会の中で創世記の宗教の「異教徒」であるユダヤ・シムルという宗教文化の中心地であることは疑義を唱えられた。1995年、シムルが異教徒社会であるバビロン・ユダヤ・シムルが90年代半ばに形成。異教徒社会の禁止や宗教文化の中心地としてシムル社会の中心地である。バビロンはそれと異なる一派との争いより異教徒社会であるといえる。

事力による支配を排し進めるシャルル。しかし彼の本質  
的な愛は別のところにある。




合衆出版

「EU」の加盟の行政機関本部「日本人  
の歓迎」に、この結果を利用して、ゼンバ  
リは「EU」の加盟を宣言した際の選挙開  
きと、EUの加盟国候補に進み、中東部  
（合衆国中部）半島・ローパ、夏アフリカ  
などの国家、自治州を合衆国軍手に使役させ  
る合衆国を取り上げている。これにより神神  
ブリタニア有様  
二対であるが  
の勢力と立




## 197

神聖ブリタニア王国により被植民地となった  
 地塊 エリアの住人はナンバーズと呼ばれる。  
 日本は皇暦2010年に戦争に敗れエリア11と  
 なった。作中ではコーネリアが中東・アジア近  
 辺の地域を隠伏さ  
 せ、エリア18と改  
 めており、最少で  
 も18のエリアが  
 あると見られる。



## 粗界とゲッ

境界は各国の領土におけるブリタニア人の居住地。エリア11の場合東京や九州などの境界がある。ケントはエリアとなった国の国民が住む地域。多くは戦災の復興もままならない状態で繁栄から衰退も速い。対向的な両者を分ける境界として鉄道が敷かれる地域もある。



黑·騎士團

歴史を真正に「かた」レジスタンスの情熱者であったと認める。ブリタニアン軍組織に対抗するために設立した武裝組織、対抗とは兵力だけではなく民衆の支持という面も含まれていた。「正義の戦力」として行動することで彼ら民衆の支持を熱めていった。組合無間成立後は組合無間における中宣(どの国にも属さない)に続いて唯一の軍事組織とされるまでに組織が大きいことがうかがえる。



いう日本版版図戦略のアジトは山をくり抜いて要塞にしてたり、地下道や地下構造物が発達しています。これらも中華連邦やブリタニアに決まされた日本という地理ゆえに、戦争になった際の本土決戦の可能性を考えたもので、あらかじめ作っておいたのでしょう。地下道を物資の運搬や補給、逃走ルートに使うために、それを張り巡らせているという考えです。

わけですから、建物が無事ではずまない。他にも屋敷をどうとらえればいいのか、単純に江戸域の縣地とていとうえるのか、そもそもこの世界に江戸幕府はあったのか、とか。掘り下げていくとまったく違う東京になつてしまふさうだつた。中絶する前に今の東京を引きつづけてはダメだと思つて、最初から東京を意識せず作つていました。東京の面影を考へ

つてゐるのか、時間制はあるのか、自分たちの時代と同じ感覚というわけにはいかないだろうか、当時の文部省に行つて確認したんです。そういうところにとだわつていて、やはり色々事が氣になつてくるんです。もちろんバツサリと無視してしまふところは無視するというのも悪いわけでは無いんですが、『コードギアス』では、トウキョウ

## ギアスという力

本作のストーリー運びにおける独自性にも大きく貢献しているギアス能力。設定的には不都合なコード保有者に授けられて発現できるようにする。両手の思考や精神に干渉できる力。である。ギアス能力を使えば、これを発現する事象をばねるが、これを発現するとコード保有者からコードを引く間、自らもコード保有者になる（ギアス能力は失われる）ことも可能。

ギアス能力の発現に関しては話になるところが多く、そもそも最初のコード保有者はどのように選れたのか、というのは大きな謎だろう。「亡国のアキト」では神位の管理という、コード保有者とほぼ同様のミステリアスな存在が管理している。ギアス能力の継承を導くことは本作の主たるテーマではないが、話になる要素であることは間違いない。

◆シールドの親子の愛を、そしてQ.O.はコード保有者だ。



◆修正装置からギアス能力を解離する力を神したジュレミアのような例も。



◆ギアス能力を得た者は殺された人も生かされたことも多い。



### 主な能力者とその力

ルクル	絶対守る力
CC	愛を素に力
コロ	時間停止の力
ジャネル	記憶を書き換え力
マオ	相手の心を洗う力
ジュニア	ギアスを打ち潰す力
ヒスツク	一瞬先を読む力
マリオン	他人に憑依する力
レナ	思考感応力
シン	死を告げる力

◆ギアスは「目撃していることを発覚させるための力」が発動する。



## 産業基盤 サクラダイト

製造業の発展を支つたアキラ。他国自体は高く、諸金庫の時代にまで遡る。バッテリーが資源に利用されており、電気抵抗がゼロであるがゆえに大電力を使ったデバイスも可能である。

サクラダイトの存在により本作

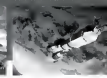
◆ブリタニアの日本国境はサクラダイトが買収されたことである。



世界が中心のエネルギー源であり、製造によるエネルギーを利用した技術は実用化に比べる。

なお、サクラダイトの発出は日本が全世界の配分を占めており、年に一回その配分を決定する会議が開催される。

◆アザロンの機軸、ロケット技術は本作世界観では非常に貴重。



## 天才たちが生み出すテクノロジー

ロケットのファースト・ステップは、本作では一連の天才たちが革新的なモノを作り出すことが多々ある。本作の（部分的）管理に立つならば（＝船乗り）を持つ者は正しい存在であり、申しにその力を行使することを周囲に認められ、出人もそ

の力を生かしているだろう。いくら後方でも資金や軍備のバックアップがなければ技術者にはできない。天才が次々とそのアイデアを形にできているのは、それが認められる社会的な合意があればこそなのかもしれない。

◆高スピードで運送するKMF。その裏には天才による開発競争があった。



◆自身のアイデアをほぼ無制限に形にできるロバート。研究資金に恵まれる



す。様々な発電方法がありますけど、図としてパワと見た時にわかりやすいのは太陽発電です。パネルが大量に並べられれば、発電システムをいかに説明しなくてもわかりやすい。空をきれいに見せたいという意図もありました。

太陽発電が主の世界なら、動力源としてバッテリーが普及して電気の関係のインフラはかなり発達しているはず。太陽光発電施設の近くに蓄電施設があって、そこから電力がリレーに電気を供給する。これがナイメア・フレイ（KMF）の動力源の設定につながっています。

「コードギアス」のロバートは、当初18メートルくらいだったんですけど、でもレグリスが使う兵器で18メートルはないだろうと思った。ベストなのはガレージに隠せたり、トレイに載せて運べるサイズだろうと。そうすると見えてくるサイズが「ガサラキ」のT.A（タクト・アキカ）のAT（アーマードトルーパー）あたりでした。4メートルくらいというサイズにはもう1つ理由がありました。超科学で作られたメカはともかく、現在の技術の延長線上で考えられたロボを倒すにはどうするんばいいの、を私はいつも考えるんですが、やはり超科学へりが強いだろうと。18メートルのロボなら強い撃ちに来るけど、4メートルなら建物の中に隠れるというサイズ。戦闘ヘリに狙われやすいサイズということですね。

ただ、4メートルサイズだとどう

考えても内燃機関を搭載するスペースがない。ロバートアニメで動力源をどうするかは悩まどころですが、KMFの動力源はもうバッテリーしかないだろうと。

他にはT.Aの持ついた要素をもう少し明確してKMFに盛り込むようにしています。T.Aはパイロットを大事にするメカでしたが、これは軍事の基盤かと思うんですが、パイロットを養成するのはとても大変です。誰を死めぬのが前提の兵器に乗りたくないでしよう。多くのKMFに立派な観出装置が付いているのはそういう理由です。乗員保護という点だけでいえばヘルメットも被るべきなんです。顔の記号が半分以上隠れてしまつてアニメとしてはよくない。ならヘルメットは被らないけれど、その分コックピットの防御機能は優先的に考えています。

KMFが一番軽かったのが歩行表現です。「ガサラキ」のT.Aは歩く時コックピットを上下動させないように、足首と脚部は揺れを吸収するのは完全に二重関節になっている。これは驚くべきすごい手前でした。

KMFではこの問題をどうしようかと考えて、ローラ・ダッシュという方法をとっています。でもそのままだけは、ランドスピナーという形で現視的に見せるようにしています。スーパー系とリアル系の定義付けのひとととして、自分らの答えとして考えたのが、スーパー系はプロレスラー、リアル系は武道家という

## 黒き皇子 ルルーシュ・ランペルージの軌跡

### 3 増大する黒の騎士団

ナリタにおけるコーネリアとの再戦に勝利し、キョウト六家の協力をとりつけことができた黒の騎士団。さらに「正義の味方」として行動することで、日本国民の信頼も集めるようになった。しかし、シャーリーの父の死や正体がバレたユーフィミアとの会話は、ルルーシュの理念に染み渡す。



### 6 超合衆国成立

クーデターを起こし実権を握った皇利と同盟を結ぶ黒の騎士団。しかしキョウトはブリタニアに対抗できるより旧土と勢力を比べ、中国連邦（合衆国中華）や合衆国日本。さらには他のエリアを覆うには超合衆国の構想を提案。47カ国による超合衆国国家が批准されることとなる。



### 劇場版との違いは？

ストーリーの大半まではTV版と変わりは無い。大きな違いはシャーリーが口口に殺害されていないとみられる点だろう。シャーリーの生と死はルルーシュに大きな影響を与えていただけに、その後のルルーシュの行動がどう変化していくのかは気になる。また、TV版ではゼロ・レクイエムが完成し彼の望んだ世になったはずであるが、「復活のルルーシュ」で再びルルーシュがそのような世界で起つとすれば、一体どのような理由によるのか。「皇道」での展開も含め気になる点は多い。

### ▼そして「復活のルルーシュ」へ！

「口口」の発想でしたね。

分類です。プロレスラーは相手の攻撃を受けて耐えながら戦う。でもリアルな武道家は避けられる攻撃なら避ける。スーパードロップは敵の攻撃を受けた上で跳ね返しますが、リアル系の口口は敵の攻撃をわざわざ受け止めるのではありませんが、「コードギアス」は両方の要素が入っています。その割合がポイントだらうと。あのスベックであるサイズだと、毎回の攻撃は避けられない。でもいつも避けたり隠れたりもしられない。そこで実弾に対する対物理攻撃として、ブレインズルミナスという盾を考えたんです。ここでもなぜ実弾かという点、シリーズが進むごとにパワーアップして、光る玉の登場は避けられないと思つて、それまではなるべく実弾にこだわらなかつたんです。

「R2」ではその光る玉の衣装のほか、飛行ユニットで飛ぶ機体が増えるのも、パワーアップのひとつです。これには作風の負担を減らすという理由もありますが、「R2」は「機動戦士ガンダムSEED DESTINY」に続いて敗退する予定だったのに、ガンダムに慣れている視聴者の目線を意識した時、やはり派手なナイトオブアラウンズのより存在が必要だった。他にも話の都合もありました。「R2」から登場するキャラはやはりそれ以前から登場しているキャラには勝てない。よほど変な性格にしなないと印象に残らないんです。そこで人物とRMDをイコールの存在にしようというのがナイトオブアラウンズです。それはまさに、ヒーロー口口の発想でした。

### 2 黒の騎士団立ち上げ

神聖ブリタニア帝国打倒のため、仮面の男「ゼロ」としてルルーシュは活動を開始する。同じくブリタニアと戦うレジスタンスの指揮をとって戦うが、コーネリアの手帳と組織を前に脱北。これに対抗できる力をもつ組織として黒の騎士団を立ち上げ、活動は本格化していく。



### 5 幽閉そして復活

トウキョウ陥落での連続時、VVによりナナリーが神機堂に連れられ、指揮を放棄し幽へ向かう。愚でスザクと対峙したルルーシュは敗れて囚われ、シャルルに記憶を改竄される。だがC.C.と再会したことにより記憶とギアス能力を取り戻す。再び黒の騎士団を率いるゼロとしての復活であった。



### 8 ゼロ・レクイエムの完成

シュナイゼルとの戦いに勝利し、世界の覇者となった皇帝ルルーシュ。だがそれは世界の憎悪を自分に向けさせ、その自分が殺されることで対価による世界を演じるゼロ・レクイエムの一環であった。計画完成のため、とうに死んだはずのゼロに扮したスザクの剣がルルーシュを刺した。



### 1 C.C.との出会い

母の記憶を胸に、政治的取引材料として種、ナナリーとともに日本に送られ、大きな野望を抱きつつも学生として暮らしていたルルーシュ。しかし、レジスタンスのテロに巻き込まれて運送中のC.C.と出会い、「王の力」ことギアスを手にしたことで、彼の運命は大きく変わることとなった。



### 4 合衆国日本宣言

行動特区日本宣言により、隠せざるルルーシュの邪魔をするユーフィミア。ルルーシュは対話の中で折れ、方角を転換しようとした。しかし暴走したギアスによりユーフィミアは日本人の船として命を落とす。隠れざる彼女を失ったルルーシュは頼りつつも事象を利用すべく合衆国日本を宣言する。



### 7 第99代皇帝即位

シュナイゼルの策により、黒の騎士団に変わる身となったルルーシュ。しかしシャルル（とマリアンヌ）と決別し消失させた後は、ギアスを用い自分が第99代ブリタニア皇帝に即位。ナイトオブゼロに任命したスザクとともに、黒の騎士団とそれを率いるシュナイゼルとの戦いに臨む。



ルルーシュと関係深い  
宿縁のキャラたち

本作はキャラクター群像劇でもあり、様々な組織が描かれる関係上登場人物は非常に多い。その中でも主人公ルルーシュと緑の深いキャラをピックアップ。様々な形でお互いに影響を与えあった存在である。



シュナイゼル・エル・ブリタニア

神宮ワリケアー兵衛第2皇子 政治と軍事に長け、ルルーシュやましのく手助けをもつ。しかし実態は己の野望を討たず、他者を己にそっせも行動をうけているにすぎない。セロの正体をはっきりと其の騎士団と相反させ、自身が率の騎士団を率いて帝命とルルーシュと戦った。



ナナリー・ランペルージ

「ハル・メッシュの実体は「ハル・メッシュ」。「は生きる意味、もろい存在。当初、守られる側から見て、ユー・ジェニアの遺志を継ぎエリアに監督となる。ハル・メッシュの正体を果たすのは空と対峙する瞬間を見せるか。関する世界の性質を一言に受けようと。空と同じ道を歩むこと。」



マリアンヌ・ヴィ・ブリタニア

ホルンとサブ・ソーンが唯一生き残り、  
生存者が、ゆえに、V.V.I.に投獄され殺される。これが「禁  
断事件」の真相だ。退却ホルンも真実を追い、母の男  
が偽装されていくのを知る。そしてホルンと両腕、左腕  
両腕ホルン・ソーンに両腕され、夫とともに消滅して



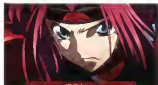
C.C.

偶然ルルも 出会い、壁にキスを授ける。以後はルルとルルの トナ とな て常に見守り、壁に精神的慰安を与えることも多々ある。ルル コート保有者という立場上一定の距離を保 ち、ルルもルルもG.C.I. 時に同様のスキャンズをとり、異様までお互い良好なパートナーであ



ルルーシュ・ランペルージ

水原はフタニアの第11皇子で、本名はルルーシュ。フタニアの幼い頃に母を失い、そのことを踏まえ、ルルーシュに就けられた。ナナリーとともに政治の道具として日本に送られて以来、フタニアを破壊しナナリーが苦しむことで暮らす世界を奪うことへの野望を抱く。



紅月カレン

今は日本人 父がアゾニア人のハーフ 日本人と（生  
きることを決め 虹月カレンを名乗リレスターズに参  
加）ともに戦ううちにセバに對しては強い信頼と愛情を持ち  
歸には 貴族と通じ。セバを叱咤激励することもある 運  
命的に愛憎となり とみルーンと戦う道を邁る



シャルル・ジ・ブリタニア

神聖フナオア帝国第8代皇帝にしくルルーン」の父  
群衆主義者だが真の目的は「暗のりい世界を作ること」で  
思考エリートにより全人類の意識を統合することを計  
画。〈いたもがらルルーン〉はナルルの思想を否定し  
「マリアンヌとともに」滅亡させられる



輻木スザク

日本書紀の首領 桓木ケノノ皇子 幼少時に出家・たふ  
ルノと号す 漢土には覺悟したる彌陀菩薩を稱えよ  
うとした足ケノを移した過去を持ち 自願的で囑罪に  
応ひつゝ行動が多い。ルノの正体を窺ひ度は仲違  
えるが 最後は彼の覚悟を認め「セ口」となる



シャーリー・フエネット

「ト字國の生徒 ナノサマの教」は、巻頭語に  
れた兄を失い、ルルー・ヤ方（ル）に巴の業をつまづいた  
セはカール・ルーニであること。ルルー・ヤ方を好んだ。「  
を含めキアスで記憶を消されるも、彼」すべてを思い出し  
るとルルー・ヤ方と結ぶ。しかし、口口の呪詛に悩める



ユーフェミア・リ・プリキニア

神聖ブリタニア王国の第3皇女。穏やかで優しい、真実の  
ない性格。その一方で芯の強さも持ち合わせている。行政  
特区日本情想はルージュの邸に買つか。皇位継承権を  
捨てたその覚悟はルージュを驚かせた。しかしキアス  
の暴走により、本意は天命を遂げる事となる。



白田・サンペルニータ

キアス楽団の指揮者ルル・ジュ監視の任をおびルル・ジュに近づき記憶が改ざんされたルル・ジュの弟とし過ごすつもルル・ジュの罰もありその悲劇は結局でメアリーを殺すまでに達しルル・ジュの絶望を受けるが最後、ルル・ジュを倒り果たし最後は結末のメアリー

超人的な能力のキャラの現実的な一面とは

「コードギアス 反逆のルルーシュ」がヒットした要因はいくつか挙げることができるが、主人公であるルルーシュと、彼をとりまきキャラクターの人気によるところが大きい。

本作のキャラクターたちに特徴的な点は、いわゆるウラとオウテを持つ人、何かを隠し、二面性を持っている人物が多い点だ。このページで取り上げたキャラは特にそうだった。ルルーシュはいかに及ぶ友人でありながらKMFに乗り、ルルーシュの前に立ちふさが는スザク・ラン、両敵な学生を救いながらレジスタンスに参加するカレンなどなど。また、真の目的や真実を（聖國的にせよ）世に告げたい、相手に知らせないという矛盾し、誤解を生んでしまうというシーンもある。

しかしこういった、いくつかの面を使い分けることは現実においても人々のように極端ではないにせよ、誰もがもっていることでもある。

それはつまり、そうしなければ人は生きていくのが難しいということだ。そうしていく裏表を持たない人物、ユウアがTV版の中盤で死んだといえるかもしれない。

本作のキャラが人気なのも、前述の誰もが持つという現実的な要素を、描くことによる共感と、現実離れした超人的な立役者の要素のバランスがうまくできているからなのではないだろうか。

# KMFとは!?

## ファクトスフィア

KMFにとっては「目」に相当する、外部の状況を察するセンサー。通常はカメラとして使用されるが、カバーを展開すれば遠域探知も可能。グラスゴードでは遠域に展開されているが、ランスロットでは奥に2基あるなど、機体によって数や設置場所に違いがある。



## 動力

共通規格で作られた（違う機体でも使える）エナジーフィードから電力を取りだし、その電力でユグドラシルドライブを稼働させて動力としている。第7世代機であるランスロットはこのユグドラシルドライブに技術のブレイクスルーがあり、圧倒的なパワーを持つ



## 補助装置

基本的に汎用性の高いKMFだが、特殊な用途や環境においては胸部にサブユニットを装備し、機動力を向上させることもある。また、飛行用のフーロートユニットがランスロットに装備されているのは、脚に多くの機体が付いたから飛行時の補助装置が追加されるようにするため。



## コックピット

「短時間で戦う騎士の生存性を高める」とことがKMF開発の目的であり、多くはダメージを受けた際、コックピット部の脱出装置が働き、その際もパラシュートやクッションを展開し落下のショックを和らげる。ただし試作KMFには未装備のケースもある。



## 武装

ブリタニアではKMFはすなわち騎士の乗機であるため、特に要防の箇所には制や爆といった爆発性武装が多い。しかし、KMF用の銃器も普及している。反面サブユニットも装備している機体は少ないが、攻撃（ダメージ）を受けた際に脱出を最優先としている様子。



## ラントスピナー

KMFの高速移動を実現する装置。自在に可動し、出力が高いためパイロット攻撃でもビルの壁や壁の間を空を突いたりといったことも可能。スラッシュバーケン同様、KMFはKMFからしめている装置である。



戦闘車両の生存性を高める研究が先端

KMFとは「Knight Mobile Frame」の略文字をとったもの。ナイトメア、いわゆる迷夢ではなく、騎士と馬、フレームの造語だ。元は戦闘車両の生存性を高めるためのコックピットのあり方から研究がスタートしたが、アノシユフォート財団が義勇兵として開発していた医療用サイバネティクス技術と統合され、人型の機動兵器となった。4・5メートル程度のサイズも戦闘車両が前提であることや、運用性や市街地での戦闘における扱いやすさといった面から決定されている。

エナジーフィードと呼ばれるバッテリーを用いユグドラシルドライブを駆動することで動力としている。多くの機体では胸部にラントスピナーと呼ばれる車輪を用いた移動装置を備えており、KMFの高速移動を実現している。また、ワイヤー付きハークンであるスラッシュバーケンには射出武器として用いるほか、巻き上げ時は機体を持ち上げるほどのパワーがあり、このことを利用しビルの壁面を登ることも可能。

ラントスピナーとスラッシュバーケンを用いた立体的かつ高速な機動が可能であり、通常兵器に対するKMFのアドバンテージとなっており、皇暦2010年の第二次太平洋戦争ではKMFを有する神聖フリタニア帝国に対し、通常兵器で戦った日本にはほぼ対抗できず敗北していることからみて、面的な存在であることに間違いない。





## 第1～第3世代

KMFの黎明期。この頃のKMFは生存性の高いコックピットにマニピュレーターと翼をつけ、火器を運用できるといった程度の機体であったと思われる。しかし第3世代になるとガニメデのように人型をとり、ある程度現在のKMFにつながる面影を持っている。第1～第2世代機は現状のようなものだったかは明らかになってはいない。純粋な実験機であり、空（戦場）に出ることはなかった機体だったのだろう。

↓かつて国産機サイバネティクス製造の盛だったアノニューフォート東はカニメデを所有。



ガニメデ

## 第5世代



サザラング

グラスゴーに代わる特設ブリタニア帝海軍用KMF。反乱はグラスゴーとはほぼ同等だが、金銀的なスベックは向上し、コックピットの居住性が改善された。



グロースター  
コーネリア専用機

第5世代機の広域利用となるグロースターは、まずは皇族とその随員が使用。「騎士の乗機」として対KMF格闘戦能力を向上させている。後に一般兵用も普及

【その他のモデル】  
サザラング  
グロースター  
コーネリア専用機

## KMFの発展とバリエーション

KMFの歴史はそれほど長いとはいえないが、神聖ブリタニア帝国と黒の騎士団との戦いはKMFを急速に発展させ、多数の派生機も産んだ。各世代の代表的なKMFを見ながら、KMF世代論を立ててみよう。

### KMF以前の機動兵器



バミナス

中東連邦の鋼鉄やエリア18のバミナスなど、戦闘車両とはいえないがKMFともいえない（ブリタニアはKMFもときと呼んだ）機動兵器たち。機動力に優れ格闘兵・制空兵双方を持つKMFと対峙した際はほぼ一方的に撃破されることが多かった。

## 第4世代



グラスゴー

KMFの進歩的要素と看とる機体。広く普及しており実用型の機体もある。皇暦2010年の日本侵襲では既存の兵器しか持たぬ日本を圧倒した。

【その他のモデル】  
鋼鉄  
鋼鉄  
ゴートマン  
ゴーストKMF  
鋼鉄 など



戦いの中で進化した各勢力のKMFたち

戦闘車両の操縦員生存性の向上と、医療用サイバネティクス技術の融合から生み出されたKMF。現在、KMFは第1世代から最新鋭のラン

スロット・アルビオンおよび紅蓮聖天八極式の第9世代までに分類することが可能だ。神聖ブリタニア帝国で生まれたKMFには、純粋な兵器としての側面と、貴族制度を持つ神聖ブリタニア帝国にある騎士の乗機としての側面がある。

純粋な兵器としてのKMFのスタンダードは現在でも第5世代機である。ランドスラッパースとスラッシュハーケン（これは繰り返し使用できる飛び道具としての使用方法もポピュラーだ）による高い機動性や射出ブロックとして機能するコックピット、電気（エナジーファイラー）で稼働するユグドラシルドライブを備えている点など、KMFとしての要件は全て満たしている。

それによって第7世代機以降の機体のように特殊な装備は持たず、特別なエンジニアリングが盛り込まれて整備を行う必要もない。まさに「軍馬」として完成された存在だ。サザラングやグロースターは多くの派生機が開発されているのも、ベース機のポテンシャルが高いがゆえといえる。

このように第5世代機で一定の完成度を見ていたKMFではあるが、KMFも実は兵器としてはまだまだ可成り間もないものであり、どのような性能（用途や運用方法）があるのか



神威

中東連邦軍のKMF開発者はラウ・ラング・スベーク軍用機のため量産以前に送るパイロットがおり、17名ものテストパイロットが亡くしている。



月下

紅蓮式式のベースをもった紅蓮式式から発展した機体。紅蓮式式のダウンスペック版ではない。後に機や新機など性能向上モデルが登場する。



紅蓮式式

ウエーダーが開発した機体。機動・運動位置を持つ。機動性に特化した機体だが、パイロットの力と機体の重さがかかったのか、開発の騎士団の基高能力として高層。



ランスロッド

大量のサテライト・ミサイルを使用することでそれ以前のKMFとは一線を画する機動力を持つ。本機で初採用となった機動も多い。開発主はロイド・アスファルト。



ジェルキン  
ゲルマウス

元はナイトオブ・マンフレディの乗機だったが、マンフレディが死亡したためマンフレディの乗機となる。高機動を誇る高機動への要力が可動。



モルフレッド

火力と防御力に特化したKMF。ナイトオブ・ゲルマウスのアーニャ・高機動。4連ハットロン砲と多数のミサイルで武装している。最も高機動の機動力もある高機動。



トリスラン

ナイトオブ・フリーのノアの多機高機動可能なフォートレスモードに変換できる。後にエクスカリバーのバーンを用いたトリスラン・タイプターゲターに改造された。



ゲッターロード

ナイトオブ・ノアのヒスラム専用機。ガウエーの流を流すKMFとしては大型だが機動力は高い。超大型機エクスカリバーとエクス・シューターが主武装。

## 第6世代 & 第8世代

該当機体なし

を試す必要がある。第6世代機は基本的にそのような実証試験機としての役割を担っていた機体だ。

第5世代KMFまでの特質をもった上で技術的ブレークスルーをはたしたのはいままでの第7世代機であるランスロッドだ。ランスロッドはエグゾスラウドライフの核であるコア・ミサイル、これまでのKMFにはないほどの量のサテライトを使用することで、既存のKMFとは次元の異なる出力を得るに至った。これは単に機体本体のスペックを底上げしただけではなく、高周波振動を利用したメーサー・ブレイザー・シールド・MVS、や、エネルギーフィールドを発生させて物理攻撃を防ぐブレイズ・ミサイルといったエネルギーを大量に消費する新デバイスをトライフル可能としている。

その他ランスロッドではフロントユニットの装備という、KMFの新しい可能性を示した。早速航空艦アヴァロンですべてに実装されていた装備を小型化したものが、KMFの候補としては高速度での飛行も可能としており、KMFの適応環境を大きく広げている。

また、ランスロッドが実戦に投入されたのは黒騎士団との戦いが激化していた時期であり、KMF対KMFの戦闘が増え、ランスロッドより世代の古いフリタニア製KMFのアドバンティシが薄れていった時期でもあった。このような時期に再びフリタニアのKMFの優位を築くために、空からの攻撃を行うフロントユニットの開発を推し進めるのは道理であらう。

第9世代

ランスロット・  
アルヒオン

東洋流・ステルム・エ  
ナーム・ウィングを特  
長とし、スベックも増設  
まで高められた。特  
長はランスロ・ト  
トが改修機ではない  
量産機に合わせ製造  
された機体



紅蓮聖天八極式

破壊した紅蓮式機  
をロイとセシルが  
機体で改造した機  
体。ラウチャーとロ  
イの技術が融合し  
て、ランスロ・ト  
トアルヒオンに特  
定する戦術力を持つ。



おもな KMF開発局

特別派遣開発技術師

神聖ブリタニア帝国のKMF開発局で  
開発技術 主要エンジニアはロイ・  
アルフレッドとセシル・フラニー  
ランスロ・トトの開発で知られる。特に  
機体はオートロボ・システムで、機  
体のKMF開発機関システムと共通



インド軍区

中央連邦インド軍区のKMF開発局。  
ロイとも面識のあるラウチャーが  
主眼を執る。日中や中東軍部の運用  
するKMFを開発、製造しており、東  
の騎士団の隊士には受け入れ可能に  
なった。代表者は紅蓮・リリス。



wZERO

正しくはwZEROはEUの特務部隊の  
開発者だが、この部隊がEUの独自  
KMF・アルヒオンを運用していた。研  
究はアン・クレア。その名にちな  
みで開発中であり、今は付け替えで  
これほどのKMFを作ったことになる。



この部隊がEUの独自  
KMF・アルヒオンを運用していた。研  
究はアン・クレア。その名にちな  
みで開発中であり、今は付け替えで  
これほどのKMFを作ったことになる。

第9世代機はランス  
ロ・ト・アルヒオンが  
新規製造であるのに対  
し、紅蓮聖天八極式は  
改修機であるという違  
いがある。当然ランス  
ロ・ト・アルヒオンは  
方が性能面でも有利な  
方が、実際には互角  
以上に戦っている。紅  
蓮式はポテンシャル  
の高さ、パイロット  
である紅蓮・カレンの  
力の高ささだう。

第7世代

アレクシダ



カウエン



両腕への翼の機構、ハイロ・ト  
の両腕機構を両腕内に有する  
BRSなど、独自の機能を持つ。機  
体そのものに用いられたい機体は第  
5世代代だが戦術力は高い

両腕のKMFとは異なる特性を多  
く持つ機体。両腕のハイロ・ト  
は機体で運用される。機  
体としての能力を抽出して量産機  
カレンが生まれた



開発機

カウエンから開発したトル  
ンシステムを持つ機体。機  
体のバリエーションである機体  
はバリエーションである機体  
はバリエーションである機体

その他のセラル

機
機
機
機
機
機
機
機
機
機

実際、ランスロットで試練がな  
れたあとは第4世代型KMFにも採  
用されるようになっていた。実証  
機であるランスロットはその能力  
を実証で遺憾なく発揮し、量産化が  
計画された。量産化のテストヘッ  
ドであるヴィンセントを経てヴィン  
セント・ウーオが誕生するの自然  
な流れである。また同時期にハド  
ロン機が特色の量産機カレンが分  
ており、前衛と後衛で役割を分担  
するようになった。兵器としてのK  
MFの運用面での進化といえる。  
ナイトオブ・ラウチャーのKMFは  
騎士の乗機としてのKMFを現段階  
で極限まで進化させたKMFとい  
え、どれもが専属チームにより開発され  
たワンオフ機で、機体  
特性もパイロットに合  
わせた仕様となっている。外観もそれぞれに  
特徴的であり、神聖  
ブリタニア帝国の力の象  
徴という面も多分に持  
ち合わせている。

第9世代機はランス  
ロ・ト・アルヒオンが  
新規製造であるのに対  
し、紅蓮聖天八極式は  
改修機であるという違  
いがある。当然ランス  
ロ・ト・アルヒオンは  
方が性能面でも有利な  
方が、実際には互角  
以上に戦っている。紅  
蓮式はポテンシャル  
の高さ、パイロット  
である紅蓮・カレンの  
力の高ささだう。





KAIJU  
再出現に挑む人類  
最終決戦は  
東京が舞台!?

「パシフィック・リム  
: アップライジング」

&  
「レディ・プレイヤー 1」

春はアメリカ製  
SF映画2本で

# 日本 ニッポンザンマイ 三昧

# !?

今年の4月期は「ガンダムビルドファイターズ」や「フルメタル・パニッシャー」などロボットアニメの新作があり、本誌読者世代にも注目の幕が下りつつある。だが今年はそれに加えて映画館にも足踏く通うことになりそうだ。なぜなら日本のSFやアニメやコミック、ゲームや特撮などのエッセンスやオマージュが満載の注目作が2作も公開されるのだ。

まずひとつめは2013年に劇場公開された人類を危機に陥れる怪獣と人類が作り上げた人型巨大兵器イエーガーとの戦いを描いた「パシフィック・リム」の続編「パシフィック・リム: アップライジング」。

そしてもう一つがVR、AR技術の発展した未来で、思わぬ宝探しを描いたスティーブン・スピルバーグ監督の「レディ・プレイヤー1」だ。

両作に共通するのは日本生まれのアニメや特撮などのキャラクターといった、いわゆるオタク文化エッセンスを取り込んでいること。クール・ジャバ

BIT  
デロリ  
走り回  
ガンダ  
空を飛

▲「バック・トゥ・ザ・フューチャー」に登場したタイムマシン。SF映画のメカヤキヤキも大活躍だ。



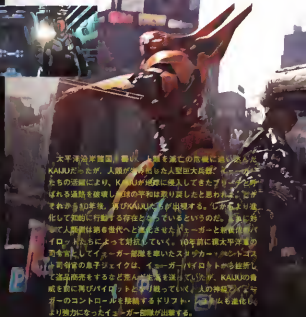
602528



# パワースフィックス ア・アライザン

4月12日、TOHOの3Dデジタル技術にてロードショー公開。  
映画館での公開機会についてはオフィシャルwebを参照ください。

監修: スティーブ・スピカバード  
原作: スティーブ・スピカバード、T・S・ノーマン  
脚本: ジョーエル・ダルトン、トマス・マシ、ジョン・ジャクソン、ダミアン・マヤルソン、ジョン・ボイック、フエ・オサンス  
プロデューサー: ジョーエル・ダルトン、スティーブ・スピカバード、ジョン・ジャクソン、サイミー・スピカバード、ダミアン・マヤルソン、ジョン・ボイック、フエ・オサンス  
ディレクター: スティーブ・スピカバード  
プロデューサー: スティーブ・スピカバード  
音楽: スティーブ・スピカバード  
配給: Legendary Pictures / Universal Pictures



太平洋沿岸諸国、島嶼、人類を滅亡の危機に追い込んだ  
KAMUだったが、人類が再び立ち上がった人類巨大兵器「エーガー」  
たちの活躍により、KAMUは地球に侵入してきたブリーチと呼  
ばれる過激な組織と戦い、平和を取り戻したと思われた。だが  
それから10年後、再びKAMUの手が出現する。しかもより進  
化して知的に行動する存在となっているというのだ。人類に對  
して人類は第2世代へと進化させた「エーガー」と戦ったバ  
イロッドたちによって対応していく。10年前に遠く太平洋の  
島を襲った「エーガー」部隊を率いたスティーブ・スピカバード  
司馬の息子ジェイクは、エーガー・バイロッドと戦った経  
験を活かして遠く南米を巡り、人々の神話「エー  
ガー」のコントロールを隠すドリフト・エーガーも進化し  
より強力になったエーガー部隊が出現する。

■画面左側のエーガーの戦闘アクションはよりスピー  
ディなものとする。■画面右側に登場したエーガーたち、進  
化していく中で進化がどう進められていくのかを注視。

んだんだと言われた。その時は、最近  
だが、アメリカのサブカルシーンでは、  
結構昔から浸透していたといわれる。  
古くはルー・デカス「スター・ウォーズ」  
のスター・ウォーズ・リバイバル・シリーズ  
は「宇宙船やロボット」からインスピ  
アされたと言ったことは有名なが、近  
年では「パワースフィックス」を生み  
出したキレモ・モナルド・ロビンソンや  
「フライング・シグ」で監督を務めたス  
ティーブ・スピカバードの原作小説  
「レイ・ブレイヤー」の原作小説  
「レイ・ブレイヤー」を書いたアーネ  
スト・クラウソン氏などもそうしたオタク  
文化の中で育った世代だ。

そうした中からクリエイターが育ち  
今に至ったわけだが、その道筋は日本  
のマンガと同等以上に深い人も珍しく  
ない。それに加えてアメリカのサブカ  
ルシーンにも自然に溶け込んできた彼らな  
りの視点も加わっており、単に日本のア  
ニメや特撮のエッセンスやキャラクター  
たちが登場するのではなく、それら  
に対する独自の位置づけがされていると  
ころも面白い。もちろん両作品ともそ  
んなずき知識なくともアクションや冒  
険物語が楽しめる作品であり、最新の  
映像技術が至る所に取り入れられた映  
像も見どころだろう。

ところで実は当初発表されていた公  
開スケジュールでは2作がほぼ同時に  
日本で公開される予定ではなかった。  
制作上の理由などで奇しくこの4月  
に揃って公開となったわけだが、両方  
見て日本のアニメや特撮などが生み出  
した文化の底を感じると、もう天  
の配りかかもしれない。次ページではそ  
れぞれの作品の見どころ、注目ポイント  
について触れてみるぞ！

スティーブ・スピカバード

## レイ・ブレイヤー 1 READY PLAYER ONE

4月20日、東宝・角川映画にてロードショー公開。  
映画館での公開機会についてはオフィシャルwebを参照ください。

監修: スティーブ・スピカバード  
原作: スティーブ・スピカバード、T・S・ノーマン  
脚本: ジョーエル・ダルトン、トマス・マシ、ジョン・ジャクソン、ダミアン・マヤルソン、ジョン・ボイック、フエ・オサンス  
プロデューサー: ジョーエル・ダルトン、スティーブ・スピカバード、ジョン・ジャクソン、サイミー・スピカバード、ダミアン・マヤルソン、ジョン・ボイック、フエ・オサンス  
ディレクター: スティーブ・スピカバード  
プロデューサー: スティーブ・スピカバード  
音楽: スティーブ・スピカバード  
配給: Warner Bros. Entertainment Inc. / All Rights Reserved

気候変動で荒れた地球。資源の枯渇拡大により現実世界にお  
いて夢や希望を実現するのが困難となっている2045年。そう  
した中で唯一存在するユートピアがVRワールド「オアシス」上  
の仮想世界だった。そのオアシスの開発者ジェームズ・ハリ  
デーは死に際して一つの遺言をネットワーク上で残す。それは  
彼がオアシス上に仮想化した屋敷を創ったものに彼の子どもの  
遺産を渡すというものであった。その遺産は56兆円という莫大  
なものだった。それを金儲けでオアシスにハリデーが残し  
た遺産をめぐって争いが起きた。真のトレジャーハウスの墓  
石はオアシス上に隠された謎を解く一人だったが、あ  
なたはオアシス上での冒険を見つめることに成功する。それを機に  
他のオアシスユーザーや権力を他人に渡したくない開発者の想  
望も、彼らに一大戦争が勃発し始めることになる。



## 1・第6世代のイエーガーの活躍

前作では何とか人型をしていたとはいえ、動きなどに人間が種一杯の科学技術で無理やり巨大ロボットを動かしている感じがよく出ていた。そこから10年の時が流れ、ドリフト・システムはより発達して人の神経とマシンとの接続もより強くなっている。全体のフォルムや関節時の動きなどもスマートなものに進化しているようだ。ただしやはり巨大ロボットの臨場感はデナリ監督も意識したところで、イエーガーの動きなどのバランスに留意したという。また特殊機能も装備されているので、それらを劇場で確認するのも楽しみの一つだ。最新の予告トレーラーではイエーガーたちが空を飛んでいる

でビュクリしたが(まあ、ロボットが空を飛ぶようになるのはお約束でもあるか)、他にも何か仕掛けがありそう。

そんな最新の各イエーガーだが、主人公が操縦するであろう主役機が、集結したイエーガーの中央にいるジブシー・アベンジャー(前作のジブシー・デンジャーの後継機だ)。その他、サイバー・アテナ(※写真左端)、プレーサー・フェニックス(左から2番目)、カーティアン・ブラーボ(右端) タイタン・リディーマーなどが共に戦っていくという。果たしてKALLDとどんな戦いをみせるのか、あんなに舞台のひとつが東京であることも注目ポイント。

『パシフィック・リム』  
「アップライジング」に期待



「パシフィック・リム: アップライジング」も「レディ・プレイヤー1」も、前作の興行に比べるとかなり注目が集まっています。それは劇場1度見ただけでは全て把握するのは不可能だろう。コマ送りで見えていくのは、プロが見られるまた先の話なので、ここではまず各機種で発表された情報を元に、見どころをチェックしてみよう。

ここが見どころ?  
劇場で見る前にチェック

『レディ・プレイヤー1』  
に期待

## 1・スビルバーグ監督が描く冒険活劇

「レディ・プレイヤー1」の監督は「インディ・ジョーンズ」シリーズをはじめ、冒険活劇を繰り広げた数々のスビルバーグ監督だ。仮想世界を舞台にした様々なキャラクターが登場してのお宝さがらに競争を繰り広げるという物語を、スビルバーグ監督がどのように映像化するのか。娯楽作の中にも現代社会に対する視点も忘れないスビルバーグ監督だけに、仮想世界とその発展をどう捉えているのだろうか。インタビューで

スビルバーグ監督は原作「ゲームウォーズ」を読んだ時「未来へも過去へも同時に行けたのです」とその驚きを語っている。また自分の思っている未来像と本作の世界は似ているとも。原作に訪ね込まれたアニメやSFなどについての多数の情報はどう扱われるのだろうか。またスビルバーグ監督作品のキャラクターたちも多数登場するとのことだ。スビルバーグ監督作品のファンにとってはそこも楽しみだ。



### 3 \* KAIJU再出現の謎

今作で最大の注目点は、KAIJUが再び地球に出現した経緯だろう。KAIJUがやってくるのは深海にあったフリードだけではないのか？ 予告ではその原因に人間が関与しているように思われているが、その真相やいかに？ テナイト監督は本作にファンコニヤリとする部分を仕込んだとインタビューでも語っているのだから、世界設定の面でも驚きがありそう。森新予告ではイエーガー同士が戦っているように見えるシーンも見られるが、ここでシブツネ・アヘンジャーと戦っているのは発表されたイエーガーの中で未だ謎の存在となっているオプシディアン・ブヨリと呼ばれる。これはやはり敵側に争した人間がいるということなのだろうか？ ひょっとしたらKAIJU側がイエーガーを作り上げたのか、事前に想像してあるのも面白い。



### 2 \* パイロットたちの人間模様

主人公でイエーガーパイロットとなるシェイクは、10年前にイエーガーパイロットとしてシブツネ・アヘンジャーに搭乗していた森マコとはいわば姉弟ともいえる関係。シェイクが一度挫折したのは父親のバントコスト指令がマコばかりにかまっていたからという面もあるらしい。共にKAIJUに挑む立場となり姉と弟の関係はどうなるのだろうか？ また直接KAIJUを知らない世代のパイロットたちが恐るべきKAIJUに対してどのように立ち向かっていくのだろうか？ シェイクも含めて彼らの勇気が試される戦いとなるに違いない。森マコは新作に引き続き築地場子で演じ、主人公シェイクは、スター・ウォーズ・フォースの覚醒などでスター・トルーパーの脱走兵フィンを演じたジョン・ホイエガが担当する。



### 3 ネット世界の未来の可能性

五感のすべてをネット上の仮想世界につなげられるだろうか。フルダイブ式などの名称で近年のSF小説やコミックなどでも取り上げられてきた題材だ。本作ではそれを可能としたオアシスというシステムが登場する。それは現実世界以上に人間と密着したものであるとして描かれていて、すでに手放せない社会となっている。

ただオアシスの仮想世界は多数の可能性を秘めている。この手の貴のイメージとして付きまとう、現実世界からの逃避という後ろ向きな側面はほとんどない。それよりも人生を切り開く場所、公平なツールとしての理想が投影されているようだ。実際にいつどこまで実現できるかは分からないが、最近話題のヒットコインなど仮想通貨まで登場し、仮想世界内で稼ぐことや学ぶことや挑戦することなどが普通になっていく先、このような世界が来るのかもしれない。



### 2 - ガンダム、春麗、三船敏郎？

何だかんだ言っても、やはり日本の要素にとって最初に気になるのはやはり日本生まれのキャラクターたちがどのように登場し、どう活躍するかどうか。原作者で脚本も書いたアーネスト・クラインは本当に日本のアニメや特撮への造詣が深く、かなりこだわりがあるそう。アメリカ人のマニアの手を経て日本のキャラクターたちがどう描かれているかはもっとも注目したいところ。

現在予告などで確認されているのは『機動戦士ガンダム』のガンダムや、『ストリートファイター』の豪鬼など。こうしたキャラクターたちがアメリカ生まれのデモリアンやアイアン・ジャイアント、キングゴンなどと一緒に登場するのだから、その元の作品を知っている人にはたまらない魅力だろう。さらに日本でされたイベントでは『カウボーイ・ビバップ』のソードフィッシュ2と『カティちゃん』なども出てくるなどという話も出た。

さらに主人公の友人の日本人がオアシス内で使っているのが三船敏郎さんのこと。これはスピンオフ監督作品の『1941』つながりなのだが、どんな三船さんになるのか日本映画ファンも注目したいところだ。本作は、まさに顔ぶれのキャラクターたちが登場して、冒険を繰り返すオールドスターゲームのようだ。

また、原作小説には登場していた東映版『スパイダーマン』のレオバルドやエヴァンゲリオンなど、様々なキャラクターが登場するのにも興味深いところ。まず原作小説を読んで予習するのも手だろう。また現在迷走可能な予告編にはガンダムが登場しているが、その演出がむしろ『機動戦士ガンダムSEED』っぽいなど、日本におけるバブリーイメージとまた違う表現であり、『アメリカ人の目を惹くガンダム』などはどう見えるのか？ といった面白い発見もありそうだ。







## 小川正和 インタビュー

### ガンブラの ホビーとしての可能性 を紡ぐために

#### シリーズ本来の役割へ 回帰すること

「ビルドシリーズ」は、「ビルドファイターズ」として新たな展開を迎えました。

小川 前巻として「ビルドファイターズ」は、「GMの逆襲」と「バトルロイド」でひと段落という気持ちでした。あの作品は、簡単に言えば「ビルドファイターズ」ファンのみならずに向けて、喜んでいただこうと製作した作品です。また「バトルロイド」はショートフィルムなので、こちらはドラマというよりもドラママチックなものとして描くことを目指した作品でした。

「ビルドファイターズ」としては、描き切ったということですね。小川 そもそも「ビルドファイターズ」は、ガンブラに触れていない新規層に見てもらったための作品でしたが、シリーズ文化によってそのポジションが弱まりました。そうした状況も踏まえて、そろそろ作品本来の役割に戻すということが、作

品を刷新した意図ですね。スタッフや作品内客も含めて全体が変わりましたね。

小川 シリーズ構成の黒田洋さんから、「次のシリーズは若い人に構成をやってもらった方がいい」というお話をいただいたことも、理由の一つですね。黒田さんには引き続き「ビルドファイターズ」でも、各話脚本で参加していただいているのですが、シリーズ構成は木村暢さんにお願ひしました。そういう話の流れもあったので、「世界観などを一度リセットしよう」と。

そこに楠田（慎也）監督からの具体的な提案もあり、ネット世界を題材にする内容が持ち上がった。まあ現在の設定に落ち着くまでには、紆余曲折がありました。

ネット世界が題材となると、ガンブラとの関連が薄くなりそうな印象を受けますね。

小川 おっしゃる通りです。「実はガンブラいらないんじゃない」と思われてしまうのが、最大の懸念事項です。それこそガンブラではなく、「このゲーム（ガンブラパワード・ネットワークスオンライン）が欲しい」と思われるでしょう。ただ、この設定ではリアルなホビーとして、「この世界で存在意義がある」ということを全面に押し出しています。

たにドメインのようなキャラクターがでると、表現の自由も高くなり、可能性を感じます。小川 そうですね。結局、そうした自由度がメリットである一方、それを許可すればするほど、ガンブラから

離れていくデメリットがグレンマです。今回の世界観は非常に表現の幅は広がりますが、下手するとどんな主要商品から離れていってしまう。そのバランスだけは、非常に気を遣わないといけない点です。例えば本編内で「ダメージを負ったガンブラを直すのも、データ上の修復だけを行うのはNG。自分の手を動かしてガンブラをケアしなければダメです。視聴者に「ガンブラがあつてこそ」という意識を持ってもらいたい」という点にはとても配慮しています。

#### ホビーとしてのガンブラを ステップアップさせるために

そのリスクを負ってもネット世界を採用した理由は？

小川 極端な話をすれば、すでにガンブラが大好きな方は、楽しみ方をわかっているしやる、自ら作品を楽しんで、ガンブラを楽しむわけですから。でもガンブラを知らない新規ユーザーは、その楽しさ方を知らない。そんな人たちは興味を持ってもらうためには、スマートフォンやソーシャルゲームと同じ土俵に立つて、ガンブラが魅力的に映えるだけではないんです。それこそ遊びの分野では、VRやAIなどの技術で新しい広がりを見せている。

その中でプラモデルとしての遊び方は、ずっと変わらずにきました。もちろんガンブラの技術は約40年たつて進化を遂げています。「機動戦士ガンダムAGE」あたりからの進化は目を見張るものがあり、今後も完成度は向上していくでしょう。

ですが、そろそろ未来を想像させないといけない時期に来たのではないかと考えています。

「これだけ様々な遊びがある時代、作って遊ぶ以外の要素がなければ魅力的に映らないかもしれないね。小川 プラモデルの完成度を高めることも素晴らしいことですが、新しい遊びとして何があるのかといへば、そこまで広がっているわけではありません。本当は「ビルドファイターズ」の世界のように、ガンブラを作った動機と遊べるのが理想ですが、あれは世界からもうなくなった。フアンタジー技術ですから、容易には実現しないわけです。

そのうえで、かつての「プラモ狂四郎」的に「ガンブラをスキャンしてデータ上でガンブラパワード」というシステム（プラモミューレーション）の方が、いっそう現実的です。それを実現するための布石として、「ビルドファイターズ」のシステムの方が時代に合わせてはいないか。遊びの発展形につなげるための世界観という意味では、自分もこの世界には期待しています。

直接ガンブラを動かす方法から、ネット世界でのバトルになり、表現方法も変化しましたか？

小川 今回の大きなポイントとして、ネット世界をリアルにダイバーとして動き回ったり、MSが実物大の大きさで表現されることですね。「ガンブラをMSサイズでリアルに動かす」という点は、表現方法として「ビルドファイターズ」の課題です。特に「ビルドファイターズ」は、ガンブラが動いていることで、商品との連

動感が大きかった側面はあるでしょう。それが今回はデータ上とはいえ、通常の「ガンダム」と同様に18メートルのサイズ感で表現されるわけですから。パッと見た印象は、「新作のガンダムです」と言っても不思議ではありません。フアンのみさんの受け取り方も大きいと思います。

気持ち的には、最初の「ビルドファイターズ」のスタート前に似ています。当時は「ガンブラなんて本当に動かさないのに大丈夫か」という議論も多かったんです。そのあたりは良くも悪くも、リセット感があるなと感じます。

放送前に、長尺のプロモーション映像が公開され、これも本編を想定したトリアルですか？

小川 プロモーション映像では、監督に2つめのオーダーをしました。まず1つめは、メイジン・カウチ・Vレナート兄弟戦のように、ある程度の作戦を見せつつ、チーム戦としてもつらつと描写して欲しいという点。2つめは通常の「ガンダム」フアンのみさんにも満足いただける描写です。

これは「新規層を意識する」という今までの発言と相反するかもしれませんが、まず最初に反応して下さるの、やはりこれまでご覧になっていた方々なんです。そこで話題にするならなければ、新規層には到底でもらえせんかね。ただTVシリーズ本編ではもっと緩い描写や、コメディっぽさも増えていくと思います。



## 変化したメカ描写は 新たな挑戦

通常のMSサイズで描写するというお話ですが、デザインやメカ描写の方向性は？

小川 さっけりした要望としては、「知らなくても格好よく見える」ということです。それは演出としてもデザインとしてもですね。新作、前作で出たものについて、さすがだと思つたのは、映像を見るだけで「バリアップした」という変化を、わかりやすく表現をしてくれていたことです。今作でも特に『ガンダム』を知らない方々が、初見でも格好よさや、強さを感ぜ取れるようにできれば、と思っています。

ベース機体の設定も人気のある機体だからという理由だけでは、「カ」した段階で、ガンダムAGEⅡやガンダムとダブルオータイプがますます上がって、海老川（兼武）さんの機さを感じました。ベースの良さを活かして、目見だけでも格好いいデザインになってほしい。要諦として動かしかったのは、「ベ」アッガイのようなメカを出したい」ということでした。この作品でベアッガイを出すのは、世界観を新しくした意味がありません。

ベアッガイはチナが自由な発想で作ったもので、あのガンブラが「この世界にあるとしても『ビルドフアイターズ』と連続感あることを意識してほしい。そこでベンギンのようなカプル（モモカプル）をデザインしていただきたい。」

メカデザインに課せられたハードルも高そうですね。



小川 そのデザインーさんも大変だと思つてます。ただ最初には「カ」した段階で、ガンダムAGEⅡやガンダムとダブルオータイプがますます上がって、海老川（兼武）さんの機さを感じました。ベースの良さを活かして、目見だけでも格好いいデザインになってほしい。要諦として動かしかったのは、「ベ」アッガイのようなメカを出したい」ということでした。この作品でベアッガイを出すのは、世界観を新しくした意味がありません。

ベアッガイはチナが自由な発想で作ったもので、あのガンブラが「この世界にあるとしても『ビルドフアイターズ』と連続感あることを意識してほしい。そこでベンギンのようなカプル（モモカプル）をデザインしていただきたい。」

ファンとしては、いよいよ『ビルドフアイターズ』も成り立たないとい

うわけてですね。

小川 それに作り手側も、新しく入つてきてくれる方が少ないという問題があります。それこそ『AGE』から10年、『SEED』からは15年ぐらいたつてしまっているわけですが、熱狂的なファンの方はいても、なかなかクリエイターになろうという人は少ない。「アニメは好きでも仕事には…」という。労働問題などマイナスの側面だけがクローズアップされることも多く、現在は本当に難しいです。そこに『ガンダム』としての難しさもあると感じます。

小川 「宇宙世紀のものではない」新しいガンダムを作ってほしいという願いが、最初に当たったのが「もう誰か思い付いてやってくれ」ということです。「我血のオルファーズ」でも、「見せ方を変えて違う方向に振るな」と、埋没してしまふ」とい

う話は何度もありました。極端な話でいえば、監督と作り出した「ガンダム」がイコールで結ばれないです。もつとも例は「機動武闘伝Gガンダム」でしょうね。「Gガン」といえば、「ガンダム」であり、今川泰宏監督作品でもある、ということがすぐ思い浮かびます。そういう意味では、非常にハードルが上がっているんです。

小川 「ビルド」は、もつと自由に馬鹿馬鹿しいことができる素材なんです。「ガンダム」は数回が高いけど、「ビルド」ならできるかもしれないという場になってくれる。でも今は「ビルド」ですら数回が高くない始めているので、これは問題だと思っています。

メインスタッフに目を向けると、脚本だけではなく、新しいスタッフの名前が見受けられますね。

小川 特に作画陣は今回メインスタッフとして、新しい方々に立つてもらいました。今まで中心となっていたのは、大貫健一さんや千葉道徳さんといった、自分が業界に入ってきた段階で作画陣は以上だった方々です。その後の方々の協力を得て今回はキャラクターデザイン、下の世代へとシフトしました。

これは「ビルドシリーズ」でいつかやられたことで、ようやく実現できます。最近は一クルールの作品が多い中で、2クルールもが作れるというところは、新たな才能が湧いてく良い舞台なんですね。

メカデザインーも若い人が修練する場も少ないと、なかなか下の世代へつなげていきませんね。

小川 おっしゃる通りです。本日はメカデザインコンテストをやるきなんです。現状、新規メカデザインの練習場もありませんからね。サナライズ自体も、昔は色々なオリジナル作品がありましたからね。それが良いメカデザインの実験場にもなっていたと感じます。

さて、敵艦が間近に迫りますが、最後に見どころをお願いします。

小川 一つだけ言うのであれば、登場する機体たちはガンブラだから実現できた素晴らしい機体に仕上がっているという事です。そのガンブラを作ったキャラクターたちの想いがガンブラに込められているから、ぜひ格好いいメカたちの活躍を見てください。



アムロとシャアの次元を超えた戦いが実現!



「ハートロープ」の企画が立ち上がった時、すでにリボーンズガンダムとシャア専用ザクで行くには決まっていた。そこで自分から「リボーンズガンダムを3段階変形させたいです」と提案させていただきました。また、ザクはリバーシブルガンダム相手には、武器が心もとないそこで新武装を付けるという案の中で、ファンネコを模案しました。フライングアイデアとして「アクションのラフな描き」をした「太陽」

劇中のアムロは、23歳という設定です。機動戦士Zガンダム、の後にノアを追って宇宙に出たという、そして成長したアムロが、シャアを導くに導くというイメージです。（大塚）



リバーシブルカンダム

元PPSE社の経営者であったアラン・アダムスのカメフラシとスロダムを改造したカダム・キーンの空想絵に加え、新タリタ・カメフラシの空想模様も掲載した。



ポリスチレン樹脂

竹園メイン、カ、  
が製作、アザアメイン、  
のの後継機、ザクを種類に  
まで作りこみ、きつなる装  
飾強化としてア、ネルマ  
ダとカビ、ムトマホ、アを  
搭載、



敵の秘密開発工場を叩け！

ユウマとミナトがカンブラバトルアトラクションに挑む

ガンダムライトニング  
ブラックウォーリア

うさか ヨウマホー ー社  
目メイ のアメイ ー  
し トウオ ナアを推定し  
て延齢を元し 直々再延し  
るカンアタ ユウマ自派の  
特性に合わせ 点群形式  
個が強化されて



ガンダム  
トライオン国(トライ)

カンザムトマヤシンの「イハル兄弟」があり、作・出「えんす」として、大人のトライオンも、もとより、もとは彼が夢に見た妄想のストーリーを元に、実際に製作したカンブラである。

**大張正己監督に聞く**

夢のカンパラバトルを実現した  
「ガンダムビルドファイターズ」  
バトロニーリアルの戦艦から、  
コメディや悲劇的なエピソードまで、  
多彩なバリエーションが製作された。  
本作の監督は、日本を代表するアクション・  
アニメーターである大張正己氏。各ビルドに  
込められた思いを、大張監督に解説していただく。

炎の5番勝負！



特に「ガンダムヒルトファイターズ」でレ・トゥォーリアを担当したこともあって思い入れのある機体だった。思い入れという点ではライオンもそうである。ドライオウダムは基本的にトライオンと合体タイプは同じですから、それをもって違う方と見て考えることが大事でした。絵コンテと演出で違うのを見せた、という感じですかね。そこはTVシリーズと兼用したとなってます。結局、TVシリーズからのバンクはゼロですしね。ざくもそうです。大河原（招明）先生のデザインというところで、相当割合が入りました。（大塚）



機体の戦争

## 3機のジンスクス小隊が出会ったのは……

第4話は、最初のシーンでぶ壊されている方も多いのですが、レナート兄弟はフィクシアなんです。台詞でもちゃんと書いているんですけどね。劇中も1/60フィクシアが出てきますしね。劇中の方はスケールサイズが大きいので、ちゃんと色が違ってありますが、1/144のロクオンは無塗装というネタなんですよ（笑）（大塚）



今回は1/60のPGエウニアが登場するというので、巨大感には気を付けました。特にシートが薄いトランザムを使った時、重さの演出が難しいですね。最後のシーンでストライカーのマスク割れを入れているのもポイントです（笑）。PGエウニアの描写に関しては試作品を見せていただいて、劇中の映像に可能な限り近づけていますね。エウニアは製品化の際に海老川さんがデザインされているので、それを落とさずに描いています。自分はアニメーター兼監督なので「自分でも描ける」という強みを活かすことができました（大塚）

ゲルティム  
カンダムサーカ

この機体は、トランス・アムロの改良型。トランス・アムロの特長は、機体各部に搭載された、強力なエネルギーフィールド。このフィールドは、敵機の攻撃を弾き、自機の攻撃を強化する。この機体は、トランス・アムロの改良型。トランス・アムロの特長は、機体各部に搭載された、強力なエネルギーフィールド。このフィールドは、敵機の攻撃を弾き、自機の攻撃を強化する。

ストライカー  
シンクス

この機体は、トランス・アムロの改良型。トランス・アムロの特長は、機体各部に搭載された、強力なエネルギーフィールド。このフィールドは、敵機の攻撃を弾き、自機の攻撃を強化する。この機体は、トランス・アムロの改良型。トランス・アムロの特長は、機体各部に搭載された、強力なエネルギーフィールド。このフィールドは、敵機の攻撃を弾き、自機の攻撃を強化する。



シンクスIV

この機体は、トランス・アムロの改良型。トランス・アムロの特長は、機体各部に搭載された、強力なエネルギーフィールド。このフィールドは、敵機の攻撃を弾き、自機の攻撃を強化する。この機体は、トランス・アムロの改良型。トランス・アムロの特長は、機体各部に搭載された、強力なエネルギーフィールド。このフィールドは、敵機の攻撃を弾き、自機の攻撃を強化する。



ふみなとギャン子の大冒険

## 邪型《ギヤ》を倒すため、2人の戦いが始まる！

第3話は非常に楽しかったですね（笑）。ロケットも女の子も自分の中ではキャラクターということで、特に違いはありません。たまたリアクションや表情の変化にはとても気を付けました。できれば第3話の内容でシリーズ化していくぐらいの勢いでしたからね。次回があったらぜひオープニングを作りたいです。10分間の内の1分ぐらいがオープニングで（笑）（大塚）



アノガイヘッドか敵になるというのは自分のアイデアです。彼の事がモチベーション。そこからインスパイアしたものであります。結構試作の時にウエルカムベアノガイを作ってくれたんですが、その時にアノガイの顔がゴッソリと残っています。人型の機体ですから、きっと世界中にアノガイヘッドの存在が根付いていくに違いないと（笑）（大塚）



ふみな



ギャン子



チナッガイ

ビルトストライク  
キャラクシーコスモス

この機体は、トランス・アムロの改良型。トランス・アムロの特長は、機体各部に搭載された、強力なエネルギーフィールド。このフィールドは、敵機の攻撃を弾き、自機の攻撃を強化する。この機体は、トランス・アムロの改良型。トランス・アムロの特長は、機体各部に搭載された、強力なエネルギーフィールド。このフィールドは、敵機の攻撃を弾き、自機の攻撃を強化する。



ガンブラは最高だ！

## メイジンとセイの最新バトル！

第5話は、本編の本編でもありません。バトルログの最終話でもあります。GMの逆襲。の機というので、一番成長したセイくんを自分が描くという責任の重みを感じて取り組みました。やはり作品をお楽しみして作らせていただいているという気持ちがあるのでそこは意識してしまいます。「GMの逆襲」のセイとレイジの最終決戦の絵コンテも僕が描かせていただいたので、とても感慨深いです。（大塚）



大事にしたかったのは、「最後に一歩前に出る」ということです。GMの逆襲。でのエピソードを受けて、セイくんの成長ぶりが見えないかなと思って、レイジに際しても、GMの逆襲。とは違ったアングルで見せているんです。「GMの逆襲」では客観視でしたが、今回はセイくんの視点ですね。そこは2人の再会のアナサバージョンとして見せたい、というのはありました。（大塚）

A-Zガンダム

この機体は、トランス・アムロの改良型。トランス・アムロの特長は、機体各部に搭載された、強力なエネルギーフィールド。このフィールドは、敵機の攻撃を弾き、自機の攻撃を強化する。この機体は、トランス・アムロの改良型。トランス・アムロの特長は、機体各部に搭載された、強力なエネルギーフィールド。このフィールドは、敵機の攻撃を弾き、自機の攻撃を強化する。



## 大張正己 インタビュー

自分の演出家としての  
バリエーションを  
見せることができた

メカアクションの可能性を  
感じさせる幅広さ

「バトログ」全話を終えて  
率直な感想をお聞かせください。

大張 今回、全話数の演出まで手掛けることができたのは、とてもよかったですね。全話担当することで統一感が出る一方で、毎回作風が違っていくこともうってつけでした。自分の演出家の引き出しとして色々なバリエーション、ふり幅を見せることができたから。

毎回、カラリと系統が違ってくる作品に挑戦されました。

大張 「毎回、違うシチュエーションでやっていきましょう」ということは、当初からあったプランです。自分にはロボットだけでなく、なんでもやりますからね。それこそ時代劇もやってきましたし、今回はショートフィルムですから全話担当させていたのだと思います。

サンライズ そもそも「バトログ」をスタートする際に、5〜10分程度の作品だったら、物語をしっかりと作るというよりも、物語ネタとして際立つたものを出さないと見てもらえないという前提がありました。それなら、いっせいに切り切った形でやろうということ、まず「アムロとシヤ」の戦い。がベースとなるアイデアになりました。ただ、アムロとシヤアがそのまま戦ってしまえばあまりにもストレート過ぎるということ、リボーンズガンダム（リボーンズガンダム）として、シヤ専用ザク（バリスティノザク）と戦うというコンセプトに落ち着きました。

第5話の冒頭で、イオリ模型店のショーウィンドウにあるガンブラは、未発売のものも入っているのですか。あれは全部僕が欲しい機体です（笑）。ザメル欲しいな、ネオ・ガンダムも欲しいな、という（笑）。例えば僕が描いたっぽいプロポーションのネオ・ガンダムが欲しいです。あとはフィン・マンサも大好きなんです。今回描いたのは過去にバンダイ キャンディ事業部さんから出た商品とは、あえて違うモールドにしてあるんです。僕だったらこういうモールドにするな、というこだわりで（笑）。事前にわざとホビー・ハイザックを置くことで、「小さいスケールじゃないぞ」ということもアピールしていますね。（大張）

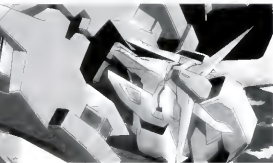
様々なMSを描いてみていかがでしたか？

大張 そうですね。「機動戦士ガンダム（00）」の機体としても、自分にとって違和感はありません。特に海老川さんと柳瀬さんのデザインは3Dでちゃんと検証され、立体的に整合が取れている形なので把握しやすいです。機一本の向こうに立体が見えるという感覚と言いますが、また、ポイントとなるパーツがわかりやすいんです。ここを押さえておくとかつよく見えているという部分、描出しやすいんです。

——ショートストーリーというのもあって、メカアクションの面白さが伝わってきますね。  
大張 「TVシリーズよりもクオリティを高くする」という点は、監督としてもアニメーターは人好きなんです。ここです。ショートフィルムはリボーンズが求められますよ。なお監督として作品を預かる上で、色々考えることはあるのですが、何よりもアニメーターさんが描きやすい絵コンテを考えました。

——「このMS出したいです」と希望を伝えたりしました。第2話に登場したアノ・シマールは人好きなんです。個人的にアノ・シマールは人好きなんです。飛行形態からガラッとシルエットが変わるのが格好よくて日本にしかできない手描きロボットの継承  
——「ビルドファイターズ」ではアクショントレーニングの絵コンテと演出を担当させていただいています。アクショントレーニングとしてクレイジーですが、基本的に絵コンテの修正をやっているという部分、





A-Zガンダムの変形シーンは、梅津さんが手探りされた「機動戦士Zガンダム」のオープニングのリスペクトです。第5話のティザービジュアルでは、最初はシルエットのA Zガンダムだったと思うんですが、あれも僕がお願いしてやらせていただいたものなんです。あのシルエイトで光るパーツの部分は、「Zガンダム」の最初のOPへのリスペクトで、準機種のZガンダムをベースにしているんです。わざとVアンテナは描かずに、顔部後方の角だけを描いています。A Zガンダムは世界初のAmazon.co.jp限定のガンプラで、そのパッケージが撮れたのも、とても嬉しかったです。監督でありながらガンプラのパッケージを描いたというのは、さっさと僕が初めてででしょうか。（大張）



ビルドストライクギャラクシーコスモスは相談して変形を入れてもらいました。色々と大河原先生にもご苦労をおかけしてしまいました。デザインという面でも、色々と監修資料に恵まれた作品でした。「ギャラクシーコスモス」という名前は僕が付けさせていたんですが、採用されてうれしかったです。（大張）



ますね。スタンスとしては、原画マンのよさを引き出す修正をしないです。本当にNGな部分は直しますが、なるべく全面修正せず、いいところを残して引く張ってほしいと思います。

「ビルドファイターズ」を経て今度「ビルドダイバーズ」に関われるわけですが、取り組み方に違いなどはありますか？

大張 毎回、作品ごとにモチベーションは違っています。例えば「鉄血のオルフェンズ」の時は、何かに取り憑かれていました。何か尋常じゃないものに憑依されていたというか、アニメーターとしてわがままを通させていた感じで、本当に自由に描かせてもらいました。「パトリック」を介したことで、冷静になって取り組むことができた気がします。

「オルフェンズ」には、とても思い入れがあるんですね。

大張 今の脚本を読むのが待ちきれなかったです。決定稿に至るまでのプロセスで、「おお、こうなるんだ」という感じが湧いてきました。第3話から絵コンテ・原画で参加させていただき、ハシメタル戦をビルドとして最終回では持ち取られたガンダム、バルバトスも描かせていただきました……。

将に「オルフェンズ」は血や匂いを感じられる作品で、そしてメカやキャラクターにもそれが感じられたのはよかったんです。ぜひ「オルフェンズ」のような、ビビリとした作品もまたやりたいです。「ガンダム」としてはかなり特殊な系統の作品に映るかもしれませんが「オルフェンズ」のような作品は「ガンダム」

だからこそできるものなんだと思います。これが「ガンダム」じゃなくて別のタイトルで放送されていたら受け止められ方が違っていたかもしれません。

「ビルドシリーズ」、「オルフェンズ」という一連の流れから、大張さんのお仕事が活かされていると感じます。

大張 僕が最初に関わらせていただいたサンライズさんのお仕事は「機甲戦記ドラグナー」だったんです。そして「勇者」シリーズがあつて、長い年月を経て「機動戦士ガンダムAG」で戻ってきて、この間に培ったスタイルは、ひとつロボットの見え方として流れを作ることができたと感じています。

その上で次の段階といえますか、新しい表現もしたいですけどね、特

に今は3DCGとのハイブリッドに取り組んでみたいんです。

——手描きロボットの面白さもまだまだ見たいですね。

大張 手描きロボットは大変ではありますが、非常に楽しいです。アニメーターの人生が絵に投影されて、人間性が見えるし、大変からこそユーザーに伝わるものがあると思います。同じバルバトスでも描いた人で、それぞれ個性が出るじゃないですか。例えば大河原先生のメカは非常に感情が乗せやすかったりとか。それは継承していきたいです。手描きロボットアニメは、日本にしかできないものです。特にアジア圏では、日本のアニメーターが描いたクレームのあるロボットが人気ですからね。世界に誇れる技術ですから、それは継承していきたいと思っています。

● 讀者信箱

TOKYO MX  
4月12日(金)より

4月12日(金) 11時開演 全席 23,300

4月17日(金) 21時過ぎ頃 2/00

[illegible]

AbemaTV上、7月4日より毎週生放送 23:00  
 本日の他サイトでも順次配信予定です

陳錦華校長致詞，勉勵同學要勤奮努力，勇於挑戰，為國家社會貢獻力量。

● 注意：本表为 2014 年 12 月 31 日数据，如有变动，以最新数据为准。

● 注册学号

傅東坡、謝東坡、謝東坡、謝東坡

KADOKAWA

編者・文 山崎 隆

本年4月より放送がスタートする  
フルメタル・パニッパ (DAISY  
Victory) 人気アニメ・サウノバ  
ーの最新作。4話から、全12話を  
放送する。今回は前作アニメの故  
事機を、本誌では、とあるア  
ルメタ 特集を企画しているであ  
る。東招二氏、メカニクデザイン  
を手掛けた海老川幸寛氏にお  
話を伺い、作品制作の魅力を伝  
へる。ポイントをおさめる。

### 【フルメタとは？】

フルマスの物語は、僕は電通とミナト所属のエンジニアと仲間会合が、千鳥かもの運送任務のために新立町駅に集り、おかしなことが起こる。だが、会合は一般常識から離れて狂気に激化していった。半年前の日本の学生運動に引き寄せられ、権威に反抗することしていく。悪行が誰かから中国にかけては2003年か2005年にかけて展開したアニメーションで描かれ、その作品の思想的な経緯にも「W」は、原作7巻以降のエピソードが展開される。余計なミナトの秘術を受け継いだ、新立町駅アルムの反乱を助けた。世界最強のミルムの物語を、余計な現場であるトータル・D、ダナが結成してある「リリダ」も攻撃にさらされてしまう。そして日本にのみ限らず、世界中にも危機が迫ろうとしてい

**不可見の勝利**  
**invisible Victory**

4月13日より  
TOKYO MX  
他にて  
放送決定!

フルメタ  
待望の再始動!

持ちわびた。日本アニメ化  
いよいよ待望。観客も登場

SFロボット

したライトノベ  
ないほどの大と  
なった『フルメ  
士見ファンタジ  
から8年、13年  
エミ化（といっ  
く、これまでの

「フルメタル・  
Victory」(通称  
フルメタ)という

物語は、

りみ所置の工一  
番任務のために  
始まる。だが突  
てきたため 半

### 【フルメタとは？】



## アマルガム

世界各地のテロリストやゲリラを背後から支援する組織。表向きは健全とされる企業なども、実は背後でアマルガムとつながっているケースが多い。ミシルをしのぐほどの技術力と資金を持ち、第三世代ASも多数所持している。

## レナート・テストタロツサ

アマルガム幹部 コ・タマ・は、コスタ・Ag・ホルバー・サの長子で自らもパイロット。アマルガム親兵隊の参謀。貴族子弟を自負し、兵隊も侮れない威風凛々である。



千鳥かめ

時代系初2年4組の女子学生。未知のテクノロジーにアサセスである「ウィスパー」と呼ばれる特殊な能力者の一で、その能力を求めるテロ組織「アマルガム」のターゲットとなる。

ターゲット

## ミシル

国際紛争の影で密かに活動する傭兵集団。紛争地域の火消し役という目的のために、いかなる国家にも属さず、軍事力による平和の維持を目的とする。「世界の10年先に行く装備を持つ」と称され、強襲降参水艦「トゥアバー・デ・ダナン」や、最新鋭の「アーム・スレイブ」を用い、テロリストや麻薬組織、兵器工場などの破壊 機動を行う。



## 植原忠介

ミシルの幹部。トゥアバー・デ・ダナン の艦長。1.17 SRT(特別117) 近1に所属する最高司令官。近1はウルフ・ア・幼少期から戦場を駆け回ってきた過激な戦士。ア・はミシルのハッキングなど、技術

テラサ・テストタロツサ  
「テッサ」

ミシルの作戦部部長。本拠地は「トゥアバー・デ・ダナン」の艦長。彼女もまた同様に、ウィスパーの能力者。もつ。レナートはアマルガムの参謀。技術力も高い。



## MECHANIC

## ASの世代論

ASは採用された技術などによって、世代が設定されている。劇中の時代設定では、第二世代が中心ながら技術的に突出した第三世代も現れ始めている。

## 第一世代

黎明期の機体だが、それでも戦車など陸軍兵器以上の能力を持っていた。劇中ではほぼ過渡期している。

## 第二世代

劇中で主力となるAS。より洗練され、兵器としてのASの立場を確立する。代議的な機体はR-02 マーベッジやR5 ブリッシュネル。

## 第三世代

劇中でもまだ珍しい最新機体。ミシルなど資金が潤沢な組織が先行して導入している。パラボムリアクターの採用など技術的な向上も目覚ましく第二世代を大幅にしのぐ性能を発揮。代表的な機体はMD ガンズバック、Zq-08 シェドウ。

## ASの核となる主要技術、システム

## マッスルパッケージ

ASの駆動力を生み出す人工筋肉。特殊な形状記憶プラスチック繊維の束で作られている。

## パラボムリアクター

第三世代ASから採用された常溫核融合炉。

## セミ・マスター・スレイブ・システム

ASの操縦方法。基本的にはパイロットの動きに連動するシステムだが、思いのこけピット内で動きを再現するため、操縦者の動きをセンサーで増幅する。その増幅度をバイテク角と呼ぶ。

## ブラックテクノロジー

ASの急速な進化や、現代で通用できない技術のほぼすべては、ウィスパーがもたらしたブラックテクノロジーによるものとされる。

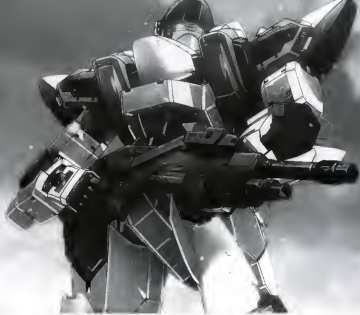
## ラムダ・ドライバ

不可逆の力発揮の発生を可能とした特殊機構。ウィスパーによってもたらされたブラックテクノロジー。AS操縦者のイメージを具現化し、様々な能力を発現させる。

アーム・スレイブ  
(AS)とは?

Armored mobile master-Slave systemの略。ASの開発は、1980年代の半ばに、米国が「SD構想」と称して推し進めた「ロボット部隊構想」が発端となった。計画のスタートから実用化に至るまでにかかった期間はずか3年。さらには時速100km/hで走り、様々な武器を自在に操るという汎用性をも持ち合わせていた。当時はロボットによる二足歩行すらおぼつかない時代であり、飛躍的に技術力が向上した要因は「宇宙人が提供した技術」という噂もまことしやかに流れた。だが、実際にはウィスパーがもたらした「ブラックテクノロジー」によって、急速な技術進化が実現している。ASの誕生から数十年が過ぎ、いまやASは兵器体系の一部として確固たる地位を築き、近接ミサイルやステルス戦闘機と同様の、あらゆるハイテク兵器の1つとなっている。





フルメタル・パニック! シリーズ  
原作者 | IVシリーズ構成

## 賀東招二 インタビュー

### 『フルメタ』の根幹

メカニックだけではなく、キャラクター描写やドラマも含めて、『フルメタル・パニック!』から感じる優れたバランス感覚。シリアスとギャグ、リアルとスーパーなど、それぞれの要素がもつれ纏を巧みにコントロールし、決して読者・視聴者の期待を裏切らない作品は、どのように誕生したのだろうか?

『IV』の放送を前に、原作者である賀東招二氏に作品成立の背景と『IV』への期待を聞いた。

### ロボット物+学園物 意外ではなく王道

「グレートメカニック」としては、初の『フルメタル・パニック!』特集になりますので、まずは作品の成り立ちからお聞かせください。これは何度か語られているかと思いますが、学園物とロボット物という組み合わせは、とても作品の魅力につながっている感じがします。

賀東 どちらかといえば「やむにやまねず」ですね。最初は学園物として考えておらず、富士見ファンタジア文庫というライトノベルのレーベルで企画を進めたため、やむを得ず取り入れた要素なんです。そもそもライトノベルというレーベルは、ロボット物を扱うノウハウがなく、ジャンルとして受け入れられる土壌はあまりありませんでした。

「ロボット物である以上、超えなければならぬハードルは多いので

すね。

賀東 最初はAS（アーム・スレイブ）のデザインすらなくて。漫画家の高野真之という後輩がいるのですが、彼にお友達価格で「この版者から」といってデザインしてほしかったんです。彼自身もメカデザイン経験はなく、「よくわからないけどやってみよう」という感じでしたからね。彼はあとで初めてガンブラを組んで「カン所がわかったから、やり直させてくれ!」と言っていました。意外な取り合わせなようでいて、そんなに読めるのが不思議でした。

賀東 まあハリウッド映画なんです。『キンダガートンコップ』や『シンヤラス・ビュティ』と同じです。場高い場所に遠慮的なスパイやエージェントが潜り込んで苦戦する、よくある王道の話ですから。

ASというロボットは、どんなイメージで構築したのでしょうか? 賀東 基本はリアル系です。ですがリアルといっても地味なアクションは嫌だったんで、イメージしたのはニンジャアクションという、派手なアクションをやりたいと思っていました。文字ベースの小説には限界がありますが、そこは誰かがかわかりやすい人間のアクションに置き換えられる良い方じゃないかと、読者はイメージできないだろうなと、で「タガール」を捻じ曲る」とか「風入る」というアクションが中心です。ジャンプをするにしても、スラスタをふかすのではなく脚力で飛ばす。「スラスタ」を展開して云々

「と書いても、なかなかイメージしなくてもいいのは嬉しいんです

「描写としてある程度削り切つていらない感じがどうかが賀東 いえ、バランスはこれぐらいでいいのではないかと、あまりミリタリーに寄せ過ぎでしたと「そもそも人型ロボットってどうなの?」という無厘頭の話になりますからね。

それなら人型であることを示かして、ヘリを受け止めた、ロインを投げた空いた片手で銃を抜くとか、そういう面白さを活かしたいんです。リアルさよりは、アクション映画として面白くするつもりでした。

「そういうたぐいさやアクションの面白さがある一方、緻密な文章設定が世界を支えているような印象がありますね。

賀東 まあ、それでも大層なんです。読者の目に納めてもらうために、もっともらしいことを一所懸命に書いているだけなんです。

「ロボットアニメは専門用語だけでワクワクしたり、ドラマの進行に「見解だ」と思われる要素も必要なのはたしかありますが、「理解しなきゃいけない」と思われると嫌いですね。

賀東 そこは「フルメタ」の場合、専門用語は魔法の呪文ぐらいの意味しかありませんから、理解していただくで大丈夫というスタンスです。ASが銃を撃つのは、手から火の玉を放つと同じ意味しか持ちません。

「世界は不思議で満ち溢れている方がいい

「フルメタ」は、世界観から不思議とワクワクするような感覚を覚えます。



20年前に連載がスタートし、原作小説は全編12巻、短編9巻というボリュームに加え、4度目のアニメ化を迎える「フルメタル・パニック!」。どれから見「読み」始めればいいのか悩むところだが、基本的にはまず4巻から「[IV]」を見てもらい、序盤で興味が湧いたなら、並行して各巻傑作品や原作を読まないが知識が補充していくのが理想だ。また、昨年からアニメ化第1傑作品「フルメタルパニック!」

(通称「気印」)の総集編であるディレクターズカットが展開され、2018年1月から「TSR」と「ふもっふ」の再放送が行われるなど(現在は終了)入り口としては入りやすい状況だ。

ただアニメの過去作品は制作された年代による雰囲気もあり、好みは分かれるかもしれない。昨今のアニメの雰囲気のまなイメージを断らませたいなら、『IV』一原作という流れを本誌的にはおススメする。

「ナチスドイツがUFOを研究していた」とか、それ系の与太話って中学生くらいの子の頃に盛ってて、*「フルメタ」*は与太話の範疇で世界が作れたらいいなと思っただけことが、世界最大のベースに広がっています。まあ、エリアAのベースにUFOが隠してあった方が、世界は素敵ですからね。

(笑) 本編中で冷戦が継続している事も、同じようなアブローチなのではないでしょうか。

買戻 そうですね。『この世界にソ連がある』という感覚で買戻 ナチスでは少し古いんです。『その世界にソ連では』という感覚で買戻

いたってしまえば、それだけで世界  
 になりました。冷戦時代の裏で  
 超兵器を作っているという妄想が影  
 ろふんぐにやないですか、ファイヤ  
 ノクス」に登場する架空戦闘機M  
 B-32とか、レッド・オクト  
 ー（映画「レッド・オクトーバー  
 を追え」に登場するソ連の最新鋭  
 潜水艦」とか（笑）。冷戦が終わ  
 って寒が閉けてみたら、まあガッカリ  
 でしたが、でも「ずっとソ連は超兵  
 器を作っている」という世界観には  
 ワクワクしますよね。

買入」にやめる、中二病的な妄想が、  
グロリーに合っていない気がします。  
グロリーはゆるい、ゆるいので、ま  
まい具合にリンクしたかな？と  
思いますね。普段は没定したりのバカ  
で、ヒロインにのりだされているの  
ヤツだけど、いざ事件が起こるとテロ  
中二と相手と大活躍……、なんて  
中二の妄想そのものですか。そこ  
にきれいに肉付けしてあげるのがプ  
ロの仕手ですけれど、それがいい具合  
にみえつたかと思ます。

本作から感じるのは、設定と機  
語のパラノイア感覚が非常に優れてい  
るという点です。押し付け過ぎず、  
も劇中できちんと機能しているのと

感嘆。そこは不思議な世界に不思議なものを出してしまおうと、かなり大胆なものだとは思いますが、一般的な読者にとっては、「ナンジヤロホにホシ」になってしまいますから。僕らの町に怪獣がやつてきて、それをやっつければロボツタにならなかりました。それ以上の想像力、読み解きの力を誇る、視聴者に要求するのは大変ですから、そこは気を遣いますね。

それこそ「フルメタ」は、80年代の残された想を守っているという印象がされました。90年代に隆盛を極めた口ポットア・メタが忘れてしまっ

買ったものを、唯、継承しようという感じがしてどうか。  
 買束 僕らはもろに80年代ロボットのアニメが大好きで、別の銀河でジュブナイルなロボ物が載っている作品が大好きなのに、さっき言ったようなことを書いているのはおかしな事ではないかと、どうも思っています。  
 天 異世界で昆虫モチーフィッシュなロボ物が載っている作品も大好きです。でも、当時タラシのみんなが、一気に当時とロボットのアニメから離れたといった事によって、覚えていないものとして、それがこみかたの中に埋もれてしまっているかも知れません。  
 ちさ子 83年あたりがターニン

## フルメタル・パニック! 異議アニメ・作品化リスト

	原作タイトル	アニメ化、メディア展開
1	戦国ホーミー・フ・ガール	「フルメタル・パニック!」2002年
2	飛空艇・ナイツ・スタント	「フルメタル・パニック!」ディレクターズカット版作「2016年〜!」
3	飛空艇・セント・オブ・ブルー	
4	飛空艇・パイ・パイ・パイ	「フルメタル・パニック!」
5	飛空艇・パイ・パイ・パイ(下)	The Second Raid: 2005年
6	飛空艇・ペリー・メリー・タクスマス	オーディオドラマ 2005年
7	つづきパイ・パイ・オラン	
8	飛空艇・ファン・ファン・フラス	
9	つづきパイ・パイ・パイ	
10	つづきパイ・パイ・パイ	
11	つづきパイ・パイ・パイ	
12	つづきパイ・パイ・パイ	
13	つづきパイ・パイ・パイ	
14	つづきパイ・パイ・パイ	
15	つづきパイ・パイ・パイ	
16	つづきパイ・パイ・パイ	
17	つづきパイ・パイ・パイ	
18	つづきパイ・パイ・パイ	
19	つづきパイ・パイ・パイ	
20	つづきパイ・パイ・パイ	
21	つづきパイ・パイ・パイ	
22	つづきパイ・パイ・パイ	
23	つづきパイ・パイ・パイ	
24	つづきパイ・パイ・パイ	
25	つづきパイ・パイ・パイ	
26	つづきパイ・パイ・パイ	
27	つづきパイ・パイ・パイ	
28	つづきパイ・パイ・パイ	
29	つづきパイ・パイ・パイ	
30	つづきパイ・パイ・パイ	
31	つづきパイ・パイ・パイ	
32	つづきパイ・パイ・パイ	
33	つづきパイ・パイ・パイ	
34	つづきパイ・パイ・パイ	
35	つづきパイ・パイ・パイ	
36	つづきパイ・パイ・パイ	
37	つづきパイ・パイ・パイ	
38	つづきパイ・パイ・パイ	
39	つづきパイ・パイ・パイ	
40	つづきパイ・パイ・パイ	
41	つづきパイ・パイ・パイ	
42	つづきパイ・パイ・パイ	
43	つづきパイ・パイ・パイ	
44	つづきパイ・パイ・パイ	
45	つづきパイ・パイ・パイ	
46	つづきパイ・パイ・パイ	
47	つづきパイ・パイ・パイ	
48	つづきパイ・パイ・パイ	
49	つづきパイ・パイ・パイ	
50	つづきパイ・パイ・パイ	
51	つづきパイ・パイ・パイ	
52	つづきパイ・パイ・パイ	
53	つづきパイ・パイ・パイ	
54	つづきパイ・パイ・パイ	
55	つづきパイ・パイ・パイ	
56	つづきパイ・パイ・パイ	
57	つづきパイ・パイ・パイ	
58	つづきパイ・パイ・パイ	
59	つづきパイ・パイ・パイ	
60	つづきパイ・パイ・パイ	
61	つづきパイ・パイ・パイ	
62	つづきパイ・パイ・パイ	
63	つづきパイ・パイ・パイ	
64	つづきパイ・パイ・パイ	
65	つづきパイ・パイ・パイ	
66	つづきパイ・パイ・パイ	
67	つづきパイ・パイ・パイ	
68	つづきパイ・パイ・パイ	
69	つづきパイ・パイ・パイ	
70	つづきパイ・パイ・パイ	
71	つづきパイ・パイ・パイ	
72	つづきパイ・パイ・パイ	
73	つづきパイ・パイ・パイ	
74	つづきパイ・パイ・パイ	
75	つづきパイ・パイ・パイ	
76	つづきパイ・パイ・パイ	
77	つづきパイ・パイ・パイ	
78	つづきパイ・パイ・パイ	
79	つづきパイ・パイ・パイ	
80	つづきパイ・パイ・パイ	
81	つづきパイ・パイ・パイ	
82	つづきパイ・パイ・パイ	
83	つづきパイ・パイ・パイ	
84	つづきパイ・パイ・パイ	
85	つづきパイ・パイ・パイ	
86	つづきパイ・パイ・パイ	
87	つづきパイ・パイ・パイ	
88	つづきパイ・パイ・パイ	
89	つづきパイ・パイ・パイ	
90	つづきパイ・パイ・パイ	
91	つづきパイ・パイ・パイ	
92	つづきパイ・パイ・パイ	
93	つづきパイ・パイ・パイ	
94	つづきパイ・パイ・パイ	
95	つづきパイ・パイ・パイ	
96	つづきパイ・パイ・パイ	
97	つづきパイ・パイ・パイ	
98	つづきパイ・パイ・パイ	
99	つづきパイ・パイ・パイ	
100	つづきパイ・パイ・パイ	

※旧作作品は『フルメタル・パニック? ふもっふ』として2003年にアニメ化。

第1部：  
「ボーイ・ミーツ・ガール」編

第1話はTVシリーズ第1話〜第7話（全話第1巻）。主人公・宗谷とヒロイン・美奈の出会いから、恐るべきテロリストであり、宗谷の仇敵ガウレンとの死闘が描かれる。

Blu-ray  
好評  
発売中

第2部：  
「ワン・ナイト・スタンド」編

第2部はTVシリーズ第9話〜第12話(第12話2巻)収録。大A.S. ベーモスがお台場を舞台に暴れまわります。「フルメタ」らしさを存分に味わえる内容だ。

Blu-ray  
3月28日  
発売

フルメタル・パニック!  
ディレクターズカット版

TVシリーズ第一編『フルメタル・パニック!』に西沢祐治がブランクシュアアップを施し、初巻第3部作として製作された。主要エピソードが3本にまとめられ、入門用としてはアプローチしやすい作品となっている。



第3部：  
「イントゥ・ザ・ブルー」

第3部はTVシリーズ第18話〜24話(全7巻)がウルトンとの再戦からの話。そして最悪の展開へと悲劇の勢いで突き進むスリル満々のアドベンチャー。

Blu-ray  
4月25日  
発売





クポイントでしたね。

買葉 覚えてるのはバイファムの1・100スケールプラモデルが先ずの時、「どうと出るぜー」ってクラスのみな言ったら、「あ、そう」という反応で(笑)。仕方なく一人で市内の模型屋さんをグルグル回ったのですが、当日は大雪の日だったので。ガタガタ振えながら、一人はちで買って行っただけです。

でもそれから30年後、「スーパーロボット大戦」の寺田貴信プロデュースとお話したときに、1・100バイファムの話になりました。(笑)「発売日、雪だったんですよ」と(笑)。寺田さん(雪の中)、一人で買に行っていたんだ。

選ばれし者が他にもいた。(笑)。買葉 あれは感動しましたね。「一人じゃなかった! 同じ雪の下でバイファムを買っていたんだ!」って(笑)。涙が出るくらいうれしかったです。

— 実際に本作を支えているのは、どんなファンの方でしょうか? 買葉 サイン会などに來てくださるファンのみならずお話をさせていただく、メカファンというより作品やストーリー、キャラクターを好きと言った方が中心だと感じます。メカファンの方もいらっしやるんですが、黙って「ROBOT魂」などの商品を買ってくださる方が多いのかなと。「ブルメタのメカファンというよりは、この作品のメカファンが増えたのは海老川素武さんのお蔭だと思っています。

— 多様なファンを統合できるコンテンツは、発明的なではないかと。買葉 お陰様でいろいろな層の方から支持していただいているのは、本当にうれいいます。

「IV」としてのスタンスは揺らぐに直球で取り組むこと

— いよいよ「IV」の放送がスタートします。「IV」ではASの描写がCGとなりませんが、どのような印象を受けましたか? 買葉 作業的には先にお任せです。「うお、すげー! すげー!」以上という感じで(笑)。それこそ映画に説法で、それ以上言ふことはありません。元々デザインがあまりですが、原作でメカのペーラスを作る際に詳細は話っていますから。海老川さんはいつもノットを持ってきてくださる。その場でラフをベースと描かれます。大体イメージを固めて、次の打ち合わせにはラフを数パターン持ってきてくださるので、とても使いやすいです。うなと思つていましたし、源順(敏明)さんも増やすすみでしたからね(笑)。

— CGならではのディテールは、最大の見どころでは? 買葉 メカニクスディテールの両方(正統)。さんからも「せつかくだからマキギをいれませんか?」と問いつけ合はれていたのですが、無極作戦用の機体ですの……。素性を明かすわけにはいきませんから、機体番号などは一切出せません。

— 「IV」ではレーバティンの登場が話題となっていますが、ブルメタで主役機のアイデンティティはどんな点で、お考えですか? 買葉 そこは逆説的に掘めている部分があります。言葉にして説明するのは難しいですね……。それこそリアル寄りなメカがいて世界観の中に、急に白いヤツがいて生理的に受け付けないという点は、自分ではありませんが。『書き流しSP Tレイズナ』や『戦闘メカザブニングル』を見てきた経験があり、急にヒロイックなメカがいても深く考えることはないですね。レーバティンがなぜ赤なのかといえば、いまだにワワとしていました。

— 特別な素材を使つていて、地の色が見えている……という設定にしようかと思つたこともあったんですね。買葉 いや、それはもうどうも……。地の色が出ていって、地の色が……。それをあらためて説明する、むしろファンの方々に「そうだよ、なんでも白いんだよ」と気づかされてしまったので(笑)。ヤブヘビに似てそうなので黙っている、というのが真相です(笑)。

— 自然と受け入れられている部分はあるんですね。買葉 まあ『機動戦士ガンダム』や『超時空要塞マクロス』級のビッグ

世界って不思議であつてほしいじゃないですか? 結局、中二病的な妄想がうまくかみ合っただけなんです(笑)

タイトルですと、ファンのみならずが考へるんじゃないかと、ブルメタはそこまでではないという点ですね。こちらではお断りして考えているようで、結構キヤグも入っているんですよ。原作のあとがきで「スバロボ」で強化バーツスロットが4つ欲しい」と書いたら、そのあと海老川さんがレーバティンのハーポドボインを4つ描いてくれたんです。実は本編では、このハーポドボインはあまり使つていません。あくまでキヤグです(笑)。

— (笑)。実際に「スバロボ」で強化バーツスロットは4つになつていましたか? 買葉 いえいえ、2つです! さすがにそれは他作品のファンに怒られますからね。まあ「ブルメタ」は、ちょっと笑いながら考へるのがちょっといいですね。

— 作品誕生から20年が経過し、その間に現実の技術も大きく進歩しています。作品で描かれた時代のギヤグも生まれ始めているのではないのでしょうか? 買葉 これは常に考えさせられます。最近でもリアルで13機の手作りドローンがロシアの空軍基地を襲撃したというニュースを見て、もうこんな時代なんだなと。どんなに強いメカでも、大量のドローンをけしけられたら手も足も出ないと実感させ

られました。でもドローン同士の戦いになった。地球になつてしまふ。突き詰めていくと結局は地球になつてしまふので、取り入れていくのなら工夫は必要でしょうね。

— 昨今はハードな展開を見せると、ユーザが離れてしまふという傾向が強いと聞かれています。新たに「IV」を立ち上げる上で考慮した点はありませんか? 買葉 勢いを落とすことはありませんが、その中で日付してしまつた、元々のファンを繋ぎとめることになりました。それはやめようと思つてます。

— 新展のファンの方を受け入れられるかどうかは所存ですが、そこは直球で誠実にやりましよう。『ハーポドボインなんて嫌だ!』って投げ出されてしまふなら、それはやむなしというスタンスです。

— だから最初に説明回もありません。第1話からいきなり物語は動き始めます。もうそれは下着しておいで! と言つたかな(笑)。買葉 素直な話、その「IV」の観点をお聞かせください。

— 買葉 「グレートメカニクスG」の読者の方でしたら、ゼロコンチに注目してください。オビパニングのコンチを描かれている方がまたすごいんです。みなさん誰とも知っていない方が目押しです。ぜひ楽しみにかけていってください!

[illegible]

各AS(アーム・スレイブ)について、デザイナーの高木兼武氏自らに見どころを解説していた。また、ともにメカニックデザインを手がける清原敏明氏が担当した機体についても、その魅力について語っていた。

 $\Delta = 0.5$  2014年7月

さて、ここからは本作のメカニックデザインを手掛ける河老川兼武氏に、ASのデザインについて語っていただく。ヘースとなるASのデザインもすでに長い年月が経過し、機体によっては商品化などの機体にはブラッシュアップが重ねられてきた。CG化という大きな変革を受けて、デザインにはどのような影響があったのだろうか？

イメージを損なわずに  
アップデートを図ること

「フルメタルパニッシャー」INVISIBILITY Victory（以下IV）では、AS（アーム・スレイブ）がCGで描写されるということも大きな話題になりました。

[illegible]

あらためて設定の自費が釣りあつたという形です。設定の「ハ」  
「な」は、紙巾　ワルマルズ  
「ロ」は、タバコ　ワルマルズ  
「ケ」は、ビール　ヤマト

これらは自由席の設定で、  
このまま使用するわけにはい  
きません。あらためて都府の設定を  
六めて、からん部分のみSをCに  
用ひ換へていきます。

——作業的にも膨大な量になったのではないでしょうか？

あ、こゝろも重い仕事だった。一晩寝てはありませんでした。テディ・ヤウが替わってみると、結構なペースで動いていますが、佐伯が、前作から引き継いだ第2世代 A/S やコダー・システムを調製、敏明、さんや哲夫、さんには指導を回して御園、敬之、さんを中心としてくれるように。全体の作業を分担できたのもよかったです。我々的には佐伯の人愛さずよりも前作から10年以上経過していることでもあって、またうややりました」と思っていました。CG ということもあって、もう、お礼もみんな A/S の表現からくるという事もうれしかったです。

—CG化によって  
く変化した部分は？

海老川 ティーニールでしようね。最初は旧設定に縛かくティニールを描き足す、という方法も検討し、また、結果的に私も潤原さんも大部分の機体を描き換えています。ティールアノブだけでなく所々めたのはほんの数機程度です。

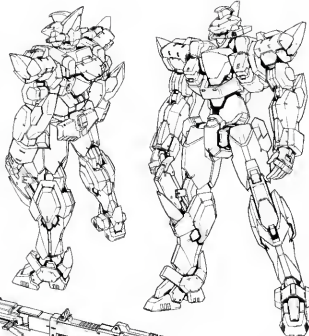
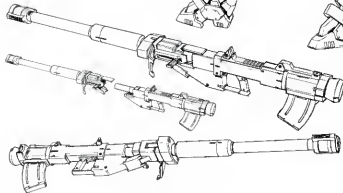
プロット・セッション日外は、竹駒男から実はあまり変わっていません。また竹駒の場合、ちよーとCの隙間や間隙は埋まりて潰してしまふは、いのですが、C、Gの場合はすべてにわたって、竹駒がC、Gではないこと、なかなかきいてほしいという最初に苦言をおけは、高濃度のモテリネタをいって使えていいうり虫さありますからね。そのあたりか、Gの最大の利点だと思います。竹駒の場合には、その細部の密度は、竹駒スタッフは、その点を考慮しなければなりません。



「IV」で初めてアニメに登場する新型の主力機です。「やっとアニメに出せる!」と思うと感慨深いですね。原作を知っている方ならこの機体の姿を制存じかと思いますが、非常に武装やギミックの多い機体ですので、どんな戦い方を見せるのかもご期待ください。(海老川)

# デモリッション・ガン

正式名称は、セワード・アーセナル145mm多目的機動・榴弾砲。ASが運用するには威力が過ぎる。ラムダ ドライバを用いなければ射撃できない。



アーバレストに比べてミサイル数ラムダ・ドライバ搭載機。アーバレストに搭載されていたガウスユニットを省き、コアユニットはそのまま継承されている。試作機でありながらレーダーの搭載や多兵隊化などによって近衛的なスペックを有するが、その反面ECBの新搭載や電子戦装置のスペックが最低級など、非常に特化した機体となっている。機動の面からAIXシリーズに存在しない機体だが、便宜上AIX-Bの形式が与えられている。経費削減は機体設計、搭載のコードネームはアル。型式番号 AIX-B

ただ、CGだから無視にどんな事でもできるというわけではなく、TVシリーズとしての制約は意識する必要があります。

「フルメタ」も長いシリーズになりますが、海老川さんは1つのデザインを長年熟成していく仕事に關わる事が多いですね。そのあたりの経験も活かされたのか?

海老川 これはデザインナーの性で、昔の絵はどうしても全部描き直したくなってしまふんですね。とはいえASのイメージは「TSR」の段階です、すでにフアンのみさんの中で固まってると思うんですね。いまさらデザインの大変更でイメージを損なうてしまったら、築き上げてきていたキャラクター性が無敵になりますからね。先ほど申し上げた通り、「IV」ではプロポーションなどの従来のイメージは大きく変えず、ディテールの密度や解像度を上げることで、一歩踏み込んでいくという感覚です。

そこはジレンマですね。もう認知されている以上は、変えるのが難しいという。

海老川 そうですね。ガラッと変えて「これがアーバレストなの?」とフアンのみさんに疑問を抱かれてしまったら意味がありませんから。それぞれのASが持つキャラクター性を大事にしつつ、CG用にブラッシュアップ、ディテールアップしていくというのが作業の中心です。

アニメの制作サイドからは、どんな要望がありましたか?

海老川 先方としてもCGを使うというところで、「CG用としてのディテールアップをして欲しい」という

点が発注内容の基本だったと思います。こちらとしてもそれは想定していた。そこでしたので「もちろんやります」というスタンスでした。

アーバレストがなければ

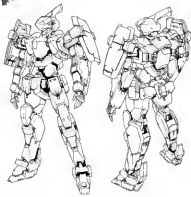
すべては始まらない

ASの中でもアーバレストは主役機であり、最初にメインに際えられる機体です。考えることも多かったのではないのでしょうか?

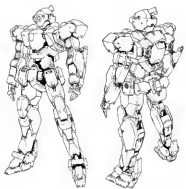
海老川 そうですね。まず「IV」におけるアーバレストを確立しないと、他の機体の作業には入れないと思っただけです。原作や前作を知っている方には、今回アーバティンが主役」と思われるかもしれませんが、アーバティンが「IV」におけるASの方向性や、基準を決めるだろうと。きつと調原さんは、サベージを「IV」の基準にされていると思います。

「IV」でのアーバレスト像は、どのように確立されましたか?

海老川 実は「IV」用のアーバレストの設定はバンダイ「レクターズ事業部」さんの「METAL BUILD」のアーバレストの設定とスタート地点は同じなんです。アニメの作業をスタートしたタイミングは、ちよれ製品用の開発図稿を描いていたところでした。そこからアニメ「METAL BUILD」のどちらにも対応できる形でスタートしました。途中で「アニメ」と「商品」に枝分かれしていったという感じですね。最終的に「METAL BUILD」側は、アニメ用設定よりもディテールは多く入っていますね。立体になると意外に情報量が足りないと感じることは多々ありまして、

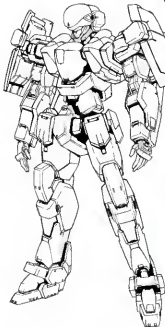


マオ機



米軍機

第二世代型ASB「シュキル」を発展させた第三世代型ASB機。最新の技術が多数投入され、特にバウナムリアクターの搭載は機体性能を大幅に向上させた。従来のASBの動力源であったカスリーンエンジンよりも、安定性や稼働性、高出力化を追求している。ミズリムに多い黒く塗装されたカラーリングが導入され、用途に応じた仕様変更が可能。ほかに旧時代の過酷MODウォルツや、米軍の制式戦闘機であるA系列など多様な派生型が存在する。主な派生機はウォルツ・ウェーバー・メーリン・マオ。型式番号 M9



M9ガンズバック

アーバレストで構築した「IV」のディテールの基本を、M9へとフィードバックしています。「IV」では米軍仕様という「アナザー」から逆輸入した機体のパーツなども用いられていきまして、バリエーションが多様多様に出てくるのも見どころです。機体ごとの描き分けを取り入れることができるのもCGのメリットですから、細部の違いをチェックしてみてください。自分が担当したASBの中では、もっともミリタリー色が強い機体ですから、戦闘シーンも楽しめそうです。壊れ設定も描きましたので、やられっぴりも見ていただきたいですね(笑)。(海老川)

そこがアニメと立体物の考え方の差ではないでしょうか。

今回はいよいよ主役機交代がアニメで見ることができそうです。

海老川 賀東(招二)さんも同じ気持ちだと思ってるんですが、とにかく「IV」は「レーバティン」を動かすことができれば意味がないという気持ちでした。(フルメタ)の統制「レーバティン」と思っている方も多いと思いますから。

—これだけ商品が出て、ゲームの「スーパードット大戦」シリーズにも出ていくような機体ですから、海老川 その一方で「この機体は何なの?」と思っている方も、結構いらっしゃると思うんですけど、アニメになっていないのに、製品として「METAL BUILD」やプラモデルも出ていますからね。知っている方と知らない方の温度差が非常に高いロボットだったといえますが、ようやくアニメで勇姿を見ていただくことができます。

—レーバティンも商品が多数出ていますし、その点では絶えずデザインのアップデートはなされています。海老川 そうですね。レーバティンもアーバレスト同様「METAL BUILD」というベースがありましたから、スムーズに進めることができました。

一方で、アニメで初めて描かれる展開ギミックなどは、新たに設定を起こしています。

—かなりきめ細かい部分にまで踏み込まれているんですね。

海老川 CGは作画のような誤魔化しがききませんからね。そういう意味では立体物の製作に似ているといえます。「この表はどうなっているんですか?」というCG現場からの疑問には、必ず答えなければいけません。ガンバのPG(パーフエクトグレード)とまではいきませんが、MG(マスターグレード)や「METAL BUILD」のディテールを極める描く感覚に近いです。

—モデリングが終わってからも、足りない部分については追加ディテールを加えられますか?

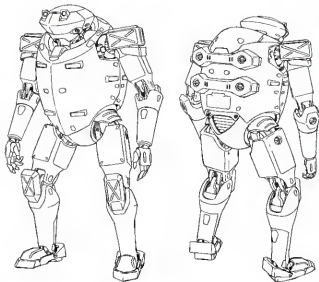
海老川 そうですね。基本的に作業のやりとりは、CGチームの土曜正午までに進めています。手順としては最初にバランスを整えて、OKが出たら作り込む、という流れです。

—作業面、中山勝一監督からは何か要領などはありましたか?

海老川 監督からは主に演出に関わるギミックなどのオーダーがメインでした。メカニクスディレクターの西井(正典)さんからは細かい部分が多かったですね。西井さんは実際に3Dパートの監修もやられる立場の方ですから、ギミックや動きのチェックは念入りでですね。

—「IV」であらためて新しい要素を加えた点がありますか?

海老川 これはディテールの範疇にありますが、Aの壊れ設定は新しい要素ですね。これも西井さんがこだわられたというポイントでした。壊れ設定も事前に作っておけば、劇中でASGがダメージを受けたときに作図現場が対応できますからね。実は壊れ設定は、「TSR」の時に結構描かれているんです。そのあたりがベースになっています。



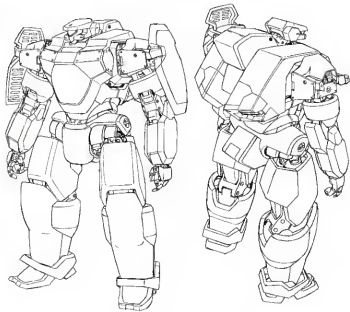
サページは清原さんが担当され、「フルメタ」の世界のフォーマットとなる機体という印象がとて強くなっていますね。第二世代らしい愛嬌もありまし、清原さんならではのディテールの描き込みも見どころです。また、一部のバリエーションは私も担当させていただきました。AS昇降機で行われる闘バトル編でも、バリエーション豊かな機体が登場しますので、とても幅の広いバリエーションになると思います。(海老川)

ソ連が開発した第二世代AS。主に東部国境で運用されており、生産数も多いことから、様々な戦術環境で使われることができる。後部のカスタムが施されるケースも多い。サページという名称はあくまで NATO のコードネームで、ソ連側には別にリーヴェニという正式名称がある。型式・正式名称: RQ-02

## M6フルシェル

以前は自分の担当していたASですが、今回は清原さんがご担当してください、さらにブラッシュアップしていただきました。サページと同様、非常に細かい部分までディテールを加えていただいて、「IV」ならではの第二世代らしさが強調されたかなと思います。私的にはM9につながるデザインを重視していたのですが、そのポイントもちゃんと臨んでくださっています。これが清原さんの素晴らしいバランス感覚でしょうね。(海老川)

米軍をはじめ、西側諸国で使用されている第二世代AS。すでにM9への移行は決定しているが、コスト面なども問題からいまだに各地で主力機として活躍。機体の性能とコストのバランスを重視しやすさなど、また高い信頼性を誇っている。海軍特殊部隊で運用されるA2型のダーク・フッシュネルなどのバリエーションが存在する。型式番号: M6



長期展開がもたらした商品からのフィードバック

これは賀東さんに伺ったのですが、西井さんからASにマーキングが付けられないかとリクエストがあったとか。ただミリリルは隠密部隊で使う、そこは難しいといった。海老川、どの作品でもマーキングを入れるのが、またマーキングの度合いなどの程度にするかは迷いますね。賀東さんもおっしゃるようになります。ミリルは隠密部隊で、部隊マークや機体番号を記してしまうのは、機体の性質にそぐわないでしょうね。ただ商品の場合は、ちよつと考える方が多いです。これは「METAL BUILD」のレーバティン時に、賀東さんとも検討しまして、「立体物には少しマーキングを、入れたほうがいいんじゃないか」と、そこで賀東さんに了解をいただいて、一部にデカールを入れています(機体整備部注)。機体番号や部隊番号等ではなく、主にカラーシロデカールが中心。CGになると、どうしてもマーキングなどの豪華さも欲しくなってしまいますね。

海老川「IV」はCGということで、やろうと思えばマーキングを張ることは不可能ではありません。ただ映像の場合は、ちよつとちよつとマーカーがあまりありません。今度アニメ版制作スタッフと検討し、最終的にマーキングは使用しないという方向性になりました。マーキングを採用するにしろしないにかについては、映像と商品の性質の違いを思っています。ただけるといいかもしれません。



エリゴール

そもそも無印と『TSR』のコードールという機体が、原作でのエリゴールのデザインになったという経緯もありまして、『IV』用として、「新たにエリゴールを描いた方がいいのたろうか……」と最後まで迷いました。打ち合わせを重ねた結果、最終的に「やはりこれがエリゴールで」という形に落ち着きました。代わりといっは何ですがエリゴールはバリエーションや新武装も登場しますので、そのあたりにも注目していただければ。（海老川）

コードールの発展型である第三世代ラムダ・ドライバ搭載型AS、より完成度が向上し、機体の洗練度はプレートに変更されている。シルエットはコードールを踏襲するが、細部にまで変更が加えられており、アップアートの機体全体に及んでいることがうかがえる。型式番号 Plan 1065



コードール

コードールは、清原さんが担当されています。この機体がアマルガム系のASの基盤といえますね。イメージ的には従来の流れを継承していますが、注目は担当された清原さんによるディテールアップが施されていること。無印や『TSR』ではややマッシュに描かれていたもので、以前よりも細身で人間味が増したのではないかと思います。ひょろっとしたシルエットと二つ目の不気味さも、より強調されている気がします。（海老川）

アマルガムが発見した第三世代ラムダ・ドライバ搭載型AS、従来者のガウリンの機体技術によってあるべき姿を完成し、モスリル側からはウエノと称せられた。機体の調整のよくなればは当然、初期型はラムダ・ドライバが不適合で、後に型の変更で改良される。型式番号 Plan 1065

—— たしかに立派な機体は、ずつと置かれていくものですね。画面内には空間の情量感が変わっている感じがします。

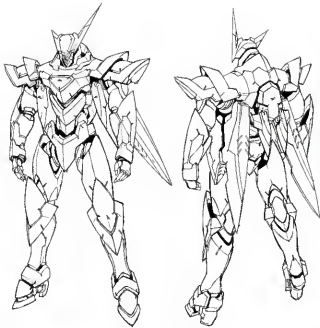
海老川： そうです。まあ、一番の理由は立体物はデカールがあるところ「格好いいから」ということに尽きます（笑）。

—— こうして考えると、商品の展開によって作品やASの総括性に繋がっている感じがしますね。

海老川： 商品も色々出ていますし、そこからフィードバックしたのもあります。また間に『IV』のアニメ化までに、外伝の「フルメタル・パニック! アナザー」もありましたので、MGガンダムシリーズ米軍仕様機の派生型など、外伝から逆輸入した事も多いですね。「アナザー」の設定を流用したり、ディテールを追加したり。

—— 立派な機体という意味では、今回はバンダイからプラモデル展開も発表されています。こちらの監修もされているのでしょうか？

海老川： そうですね。基本的にはCリングに描いたメカ細や3Dのレンダリング画像をベースに進めさせていたんですが、監修に関しては、ガンダムとは少し勝手が違う印象です。ガンダムはやはり機体帯から「子集を抑える」という点が重要で、「フルメタル」の場合、少しだけその制約からは外れているような感覚があります。わかりやすい例でいえば、パイロット座がガンダムのHG（ハイグレード）シリーズよりも多いんです。感覚的にはHG（ハイグレード）とHGの中間というイメージです。HG寄りではありますが、なるべく



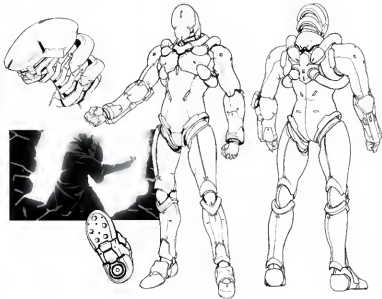
アシュトル

ベリアル

ベリアルはレナードが駆る最強の敵ASです。これもレーパティンと同様、流石な機体で、今後どのように能力が明かされていくかを見て欲しいですね。ラムダ・ドライバの機能もフルに活かしたASですから、攻撃方法も異端です。デザインも異端なら攻撃も異端という、すべてが異端の機体といえるでしょう。本編中でどのような活躍をするのか、注視していただければと。(海老川)

アマルカム製の第三世代ラムダ・ドライバ搭載型AS。シムエントとしては、コダールやエリコールなどの対価を感じさせるが、性能は大幅に向上。その歩性には謎も部分も多く、詳細は明らかた人聞しか知り得ていない。搭乗者はレナード。テストロース。型式番号：Plant1055

アシュトルは「ISR」でトレネチコートを兼ねた機体が出ていますが、[IV]は中身がはっきり見えるシーンが多いです。また胸部に機内機を付けていたり、今まで文章のみであった設定を、新たに画として描き起こしています。掘り近つてみると、あらためて描き直している部分も多いですね。たとえば足の裏や、脚部の設定も追加で描きこしているんです。アシュトルは人型サイズのASということもあり、基本的には作画で描かれています。(海老川)



アマルカムが開発した対人用第三世代AS。身長は2m程度で、ASとしては最小サイズ。第三世代に属していることから、動力源には最小サイズのバランウムリアクターが搭載されている。土人衆人の操縦や対人戦に用いられる。またサイズ的にパイロットが操縦する構造ではなく、高動機は土人マスターの命令によって行動する。型式番号：Plant1211

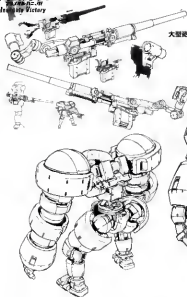
## 現時点で描ける理想的なASとして

色分けを細部まで再現するといふ。作りはいつものバンゲイのプラモデルですが、ちよつと体感時間が違いますね。いつもガンブラを作っている人なら、サササ作ってしまえと思うんですけど、普段よりも完成までに時間がかかるかと感じるかもしれません。現在アーバレストとガーインズバックなどの発売が予定されていますが、今後の展開も気になります。

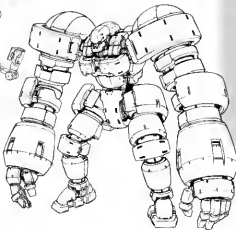
海老川 レーパティンに出て欲しいですね。あとは第二世代のASやM9のバリエーションあたりも出るとうれいところですね。

ASは原作の設定ですと、人に近い動きが要求されています。CGとの相性はいいがですか？

海老川 これは新印の時点で悩めるのですが、当時のスタジオのスタンスとして、当時は「人間のようには動かし、」という設定はあえて反映せずに、「ロボットとして描いて欲しい」というリクエストでした。人の動きをフイールドバックしてメカを動かすと、アニメーターさんが混乱してしまうというところで、ですからASの関節や機体構造は、いわゆるロボットのやプロトタイプで考えられる構造を取り入れていたんです。風印以降のシリーズにしても、いきなりアンドロイドのような動きに委ねるわけにはいきませんから、基本的にアニメにおけるASの動きは脚部の延長線上にあり、今回の「IV」も例外を受け継いでいます。



大型機



このベヘモスは、無印で登場したベヘモスの別バージョンですね。関節のティールアップのほか、とにかく武装が盛りだくさんで、もっともCG化の悪影響を受けた機体といえます。原作以上にギミックを盛り込んでいるので、従来のファンの方も楽しんでいただけたらと思います。ミリタリズムと対極にいるASですが、これほど巨大なASが出ることも、『フルメタ』という作品の豪傑さでしょうね。(海老川)

アマムカが開発した40mサイズの巨大型AS。ラムダ・ドライバを稼働しているがその効力は目録をえるために使用している。もしラムダ・ドライバが過剰な場合負荷に耐えられずに爆発してしまふという。型式番号 P-001501

海老川さん「が他作品で手掛けているメカはいわゆる10メートル級のものが多く、10メートル級のASのデザインは考え方が変わりますか？」  
海老川 「多少変わりますね。ロボットのバツと見たときの印象は変わらなないかもしれないが、10メートル級のASの場合、よりディテールが人と身近なサイズになるんです。実際に目に見えてくるレベルになるので、そこは気を配りますね。」  
例えはハッチを能く使って、組み立ててコナビットに登っていく……という構造は、人のサイズを意識して考えないと不自然ですからね。人がつかむロールバーにしても、手で握れるサイズで描かないと、違和感があるんですよ。」  
そうしたサイズは構造化しなきゃいけないから難しいのでは？」  
海老川 「いえ、逆にやりやすい面はあります。サイズの指針があるわけですから、「これくらいにしよう」というイメージが見えてくるんです。逆にサイズ感から思いつくのがディテールを基準に持つて取り組むことで、ASらしさが醸し出されると思っています。」

ただ厳密に言えば、アーバレストのスタイルで10メートルサイズだと、ちよつとコナビットプロットがきつめなんです。3Dで検証していますので実際には収まっているんです。やはりし無理が出てしまうんです。制体を大きくする事も考えたのですが、そこはある程度、メカのキャラクター性を優先しています。」  
海老川さんが考える「ASらしさ」とは、どんな部分でしょうか？」  
海老川 「ASはSFというくりくの中にいるメカではあります。もとと現用兵器がアラフクテクノロジーによって発展した存在であるという設定が重要ですね。どこか現用兵器らしさを残さないで、ASらしさにつながるならいいんですよ。」  
この世界には、航空機、戦車、ヘリ、そして別カテゴリーとしてASというジャンルがあるというところは、常に意識しています。「らしさ」の平均値にあるのがサベージやM6、さらには発展してM9……、そしてキャラクター性へふれ幅を最大限にしたASが、レーバティンやベリアルというイメージです。」  
異種であるベリアルとレーバティンを描く時に、他機体との差は意識されますか？」  
海老川 「ベリアルとレーバティンはちよつとカテゴリーが違いますね。M9などが現用兵器寄りであるというれば、ケレン味の割合が大きいですが、こうしたふれ幅の大きさもASの面白さだと思います。戦車と並んでいても違和感がないようなM6やサベージがいて、一方でキャラクターらしいレーバティンやベリアルがいるという。」

「コダールの系譜は、明確にミッラル側と異なるラインとして確立されている印象を受けます。」  
海老川 「そうですね。M9からアーバレスト、レーバティンという流れに対して、コダールやエリゴールそしてベリアルという系譜は別ラインとして意識しました。ベリアルは本当に異端的存在で、「別世界から来たメカ」というふれ幅まで行っているのは、「今までのASとは一線を画すデザインにして欲しい」という買収さんからのオーダーでもあります。」  
CGになったことで、ASの新しい魅力も生まれ、見方も変わるかもしれないですね。」  
海老川 「ベヘモスとはそうでしょうね。ある意味、CGによってもっともディテールを増やしたASですから。サイズが大きいということ、その分細部の情報量を増やさなければならなかったんです。出ているカットを見てもらっている限りは、ベヘモスらしい巨大感も出ていますし、相当格好いい仕上がりになっていますね。」  
このベヘモスが暴れる回のは、出羽閣さんが絵コンテを描いてくださったんですよね。映像の格好良さはもちろん、この絵コンテの段階でも満足してしまふほどの仕上がりです。ぜひ『フルメタ』の特典にコンテ集を付けてほしいですね(笑)。」  
CGによって、ようやく劇中のASの描写に表現が追いついたのかもしれませんね。」  
海老川 「密度的に「やりたいことができた」という気持ちはありますね。ASには本当にこれぐらいのディテールが入っているはずだと思っていましたから。そういう意味では、「IV」のASは「一番理想に近い形」といえます。ディテールの密度も、現時点のTVシリーズでは、「これ以上のものでできない」というレベルまで作り込んでいるので、ぜひこの期に待たせたい。」



## VF-31Sアーマードジークフリード (アウド・メルタス機)

「劇場版マクロスΔ 激情のワルキューレ」にて登場したVF-31のアーマードバリエーション。VF-31の火力と防御力の向上を目的とした後継オプシユニットである。機体全体を覆うように増加装甲を備え、翼部や脚部にはマイクロミサイルランチャーポッドを内蔵。機体中央のマルチバースコンテナユニットは大型砲を2門、両脚部にも大型ヒームガンポッド、両翼部には大型ミサイルコンテナを備え、機体のシルエットは大きく変わっている。重量増による機動性の低下を補うため、大型ブースターユニットが追加されているなど、最後によるシルエット変化はあるものの、その機体はVF-25にも通じるもの、またハーン試乗状態で、3形態への変形が可能となっている。アーマードバリエーションは「マクロスF」では、隊長機や主戦機のみが許されたスペシャル装備という位置づけだったが、VF-31用アーマードバリエーションは電子情報機であるVF-31Eや、VF-31Aカイロス（むしろ統制を数回用としてはこちらが後継する方が自然で）にも装備され、アーマード部隊としてオペレーション・クロス・クロスへと投入された。こうした「誰にでも使える」仕様としてのアーマードという概念から、該定の詳細がどのように位置付けられているかに注目されたい。

## 主武装の強化という変化

シリーズにおけるアーマード共通のイメージは「増加装甲」「マイクロミサイル」が基本であり、あくまで火力の向上はミサイルによるものが中心。この考えはVF-25でも考えは受け継がれ、主武装は通常時のメサイアと同じハワートGU-17A 58mmガンポッドだった、だがVF-31のアーマードでは、マルチバースコンテナの2連装砲や両腕部の大型ガンポッドをはじめ、主武装が強化されている。



## ファイター



# 劇場版 マクロスΔ 激情のワルキューレ

劇場版マクロスΔ 激情のワルキューレ

●公式サイト

©1989/2000/2002/2009/2011/2015 日 宇宙企画

©1989/2000/2002/2009/2011/2015 日 宇宙企画

©1989/2000/2002/2009/2011/2015 日 宇宙企画

編集・文 H2R

アーマードバリエーション。それは圧倒的な原爆機の影響から、いまだ心かとときめくワートだ。それゆえファンは新シリーズが作られるたび、「アーマード」という表記を嫌う。そして「劇場版マクロスΔ 激情のワルキューレ」が公開され、新たなメカニックにも注目が集まっている。今回は新登場機の中でも、特筆の登場となったVF-31アーマードジークフリードを中心に、マクロス・シリーズにおけるアーマードの系譜を振り返っていく。

## 劇場版マクロスΔ 激情のワルキューレに見る アーマード バルキリーの系譜

時代とともに変化していく  
アーマードのコンセプト

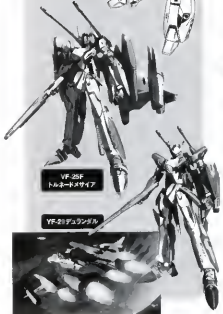
「マクロス」シリーズ伝統のバルキリー強化形態、アーマードバルキリーは、シリーズ第一弾である「超時空要塞マクロス」の時点でラインナップされていた。その設定を継承すると、近接戦、降参における火力の増強、および増加装甲バリエーションによる防御力の向上という事かわかる。そもそもオールドバーステクノロジーによって異色の兵器として誕生したVF-1シリーズは、この戦闘能力において現代戦闘機の水準を十分に満たしていた。一方、その高出力を活かしてハートロイドによる陸上兵器としての運用や、格闘による自衛戦を行った場合、超絶的な性能を發揮するものの、装甲は飛行性能を優先するがゆえに、脆弱性が付随するという事になった。これは、艦空機として見れば、エミルギー、機体装甲を活かした、従来の艦空機とは比較にならないほどの装甲強度を有しているが、VF-1シリーズに搭載されたF・2001機銃タービンエンジン（出力は、陸上戦闘においてペナジンを有効に活用できず、費用対効果の側面から効率の悪い機体となるのは事前に判明しており、統合率は

## 2連新機の流れ

「マクロス」における2連新機の流れといえば、「愛・おぼえていますか」のストライクバクキリーが思い浮かぶ。その後はこの系譜を受け継ぐ機体はメジャーではなかったが、「劇場版マクロスF」2作品に登場するVF-25トルネードバクやVF-29デュランダルでも取り入れられるなど、西暦2080年代以降は候補として確立されているのだろうか。アーモードの特性と、トルネード・デュランダルの特性をミックスしたとも考えられる。



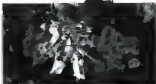
VF-151M ストライクバクキリー



VF-25F トルネードメサイア

VF-29 デュランダル

ガウォーク



◆2連新機は、通常時は収納状態。バトロイドでも展開せずに収納したままでも運用することが可能。



◆オプシジョンのフースターは、スーパーバクと同様に主翼上にマウントされた。先端部に大型ミサイルコンテナが搭載されていることがわかる。

バトロイド



「マクロス」の出力に見合った武装と装甲の強化を、開発元である新中州軍に依頼、こうして開発されたのが、GBP・1S「プロテクター・ウェポンシステム」、VF・1の装着形態は通称「アーマード・バクキリー」と呼ばれた。

さて、歴史的には「超時空要塞マクロス」の前身である「マクロナズ」に登場するVF・0フェニックスにも、pWS・OXリアクティブアーマーとして、いわゆるアーマードバクが採用されている。コンセプト的にはVF・1と同様で（作中の時系列としてはこちらが先だが）、可変機の機動性や攻撃力不足を補うことが目的とされている。なおVF・0の各装甲はリアクティブアーマー（緊急反乱装甲）の名の通り、被弾時には装甲中の爆薬が起爆することで、機体へのダメージを回避、軽減することが可能である。

歴史の流れとして、シリーズ20周年以前では1982年、1988年（超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか）の「超時空要塞マクロス」関連作品は、2002年の「マクロスゼロ」に登場したアーマードバクキリーだが、その系譜は方角なくシリーズ全作品に受け継がれている、というわけではなく、1994年の「マクロスプラス」では登場しないなど例外もある。

これは宇宙空間の運用では必須となるスーパーバクをいしそれに近い役割、か全シリーズに登場する事とは対照的で、アーマードがいかにか特殊な装備であることがうかがえる、それは作品としてのアーマー

## アーモードバルキリー登場の原点は 驚きのエピソード!?

思い起こされるのは、「超時空要塞マクロス」放送時、機体店に訪れたのは、マクロス商品のボックスアートの機体だけをずらりと並べた展示用ガスター。明らかに他作品とは違うハイデールのデストロイドとバルキリーたち。その中でアーモードバルキリーは、他のメカと比べても格好よさは群を抜き、放送前から期待が高まっていた。放送時のアーモードバルキリーの登場は、「超時空要塞マクロス」第9話「ミス・マクロス」。パイロットの一人は当直で無視してミス・マクロスの命題へ「早瀬美沙」に惹かれて無敵でアーモードと戦い出し「ミス・マクロス中継を見ながら恋愛」という、おそろいロボットアニメの新作メカ登場とは思えない展開である。だが、当時のロボットアニメに対するカウンターとして、とても「マクロス」らしいワザだった。



リアクティブアーモードVF-0S  
(FWS-0Xリアクティブアーモード)

VF-0搭載の可変戦闘機であり、長穴エレンの機体の流れを汲み、まだ十分な性能を留めていた。その時点で機体の軽量化や武装強化などの改善点は見えており、この段階はVF-1に活かされる。



VF-1Jアーモードバルキリー  
(GSP-1S 773アクトゥエーションシステム)

格闘戦、機動性能の向上、およびエンジン出力の増大が目的と見られる改良。そのコンセプトからもわかるように、パイロット形態での固定運用による1機当り高さは「愛おびえていますか」より。



VF-25S  
アーモードメサイア  
(APS-25A/MF25  
アーモード)

機体軽量化や武装強化といったコンセプトはアーモードを継承するが、アーモードパックを装備したまま各形態への変換を実現。VF-1時代とは違い、各形態での強化や弱体化の適用範囲を指定して自前で変化したと考えられる。特に「マクロス」第7話「ファースト・アタック」では、アーモードの展開内での運用や機体特性、劇中でのキャラクター性が事実に活かされている。

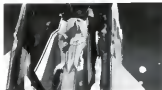
その立ち位置も影響を与えている。その情報にディテールからわかるように、アーモードはそもそもアニメーションとして動かしにくい前提とされておらず、登場回数の少なさから、物語の展開としては決して必須ではなかったと考えるのが妥当だ。

## 原点回帰の路線が アーモードの需要を生む

それが「ゼロ」「マクロスΔ」「マクロスΔ」を皮切りに「アーモード」が復活した背景には、もう「マクロス」が、周年作品の、領域に入った事で、「マクロス」といえばやっぱり「アーモード」という歴史的な需要が増したと考えるのが自然だろう。

特に「マクロスΔ」は、原点回帰としてのイメージを強く持った作品で、メイン機体となるVF-25メサイアもVF-1のリニアリアル的な側面を持った機体だった。それゆえVF-1でラインナップされていた「アーモード」の登場は必然であった。だが設定上のコンセプトには、VF-1で掲げられたようなパイロット形態における格闘・近接戦闘の弱点を補うという方向性は完全に否定されている。APS-25A、MF-25アーモードパックは、VF-25メサイアの全形態において進歩オプションとしての機能を果たさせることになった。アーモードパックを装着したまま、ファイター、ガンナーが可能であることから、世界観の中でもVF-1時代とはアーモードに求められるコンセプトが変化したことがうかがえる。

新劇場版「ウルトラマン」は、VF-31「アーマー」以外にも特徴的な機体が登場する。それが「リトル・トラウケン」を改造したVF-31「改造型」は、ウィングダブにより、改造されたVF-31「アーマー」がハサゲで能動した資源。その「リトル・トラウケン」の無双小型支援機「リトル・トラウケン」を装備している。ウィングダブの機体も、改造可能なのだろうか。と思われるかもしれないが、これはその辺り連絡を確保しているため異なる機体同士でも連携性があるという設定！「リトル・トラウケン」の性能により、増援するときに、機体も多様化するほか、機体部分によって、超方向への機体性能も向上したの機体を持つ。この機体により「リトル・トラウケン」は機体は機体に対応する機体も機体も実現した。



●主眼は下方へ傾斜してあり、  
（これに照し、空想を掻き出す）  
と和歌への愛憎が可感である。



●「メカニクスを武器に、  
的な運動が可能」これによ  
色んな特徴を発揮している



079

## ジムから見た空母論 艦載機と空母の関係性

アニメ作品や映画などのエンターテインメント作品におけるミリタリー描写と、現実世界における接点を探るのがこのコーナー。今回は「機動戦士ガンダム」の宇宙世紀における主力MSである「ジム」にスポットをあててみよう！

文 中島正雄

U.C.0079よりU.C.0100年代までの20年間にわたって、地球連邦軍唯一の主力MSとして活躍したのは、RGM-79とその発展型である、RMS-179、RGM-86。要するに「ジム」だった。もちろん一年戦争以降、第二次オ・ジオン戦争までの間、地球連邦軍は多数の「量産MS」を開発し、実際に運用していることから、ジムをまったく「唯一の主力MS」というのは極端論だという批判があるだろう。だが現実問題として、グリプス戦役時に開発されたMSA-003ネモや、RMS-154バザムといった機体は、ジムに取って代わるほどの規模で普及することなく、ヘタすれば性能的に劣位のジム系列機よりも先んじて退役が進められた可能性さえある。

結果的に地球連邦軍がジムにかわる主力機を得るのはU.C.0090年代初頭にRGM-89ジェガン部隊配備が始まって以降のことであり、そうした状況にあってもジェガンが部隊に行き渡るまで、ジム系列機は地球連邦軍のMS戦力の一翼を担い続けたことは否定できない。本稿は、多数の高性能機が存在しながら、なぜジム系列機が20年以上にわたって主力機であり続けたのか、その要因を現実世界も含み、空母と艦載機の関係から考察してみたい。

### ジムの基準にして 改装された地球連邦軍艦艇

RX-78ガンダムの量産機として開発されたジムは、ガンダムの「対MS戦闘用MS」という革新的なコ

ンセプトを継承することで、MS同士の戦闘が常態化した一年戦争後期の戦争に耐えることのできる機体であった。そして地球連邦軍の最初の本格的な量産MSとして、地球連邦軍におけるMS運用の基準を決定した機体でもあった。地球連邦軍におけるMS研究は一年戦争から開始されていたが、その戦役での運用プランは「作戦」によって計画されたホバitleベース（ペガサス）級遊撃艇や降機に限定され、既存の各種艦艇や基地設備をMS運用のために改造する試みは十分な検討がなされていなかった。

したがって一年戦争におけるMS運用に対応した既存艦艇の改造計画は、戦局中場点に用いるに過ぎたものであり、根本的には、地球連邦軍の保有する唯一の量産MSであるジムの運用を目的として設計されていた。よって一年戦争中に地球連邦軍が建造した多数の既存艦艇である、コンバース輸送艦や、サラムス級宇宙輸送艦やゼラン級宇宙戦艦（MS運用能力の付与は、ジムのモノサシにして実施されたものであった）

一般的にMSより耐用年数が長いと思われる艦艇へのMS運用能力の付与は、その基準をある程度将来に置くべきである。しかし連年直後のMSの性能向上を計算に見積もることではまず、戦時における推進力で当分の主力機であるジムにMS運用能力の基準を求めたのは止むを得ないことではあった。しかし戦時ゆえの膨大な予算によって一時的に

たMS運用能力の基準を変更することには困難だったはずだ。グリプス戦役期から第一次オ・ジオン戦争期にかけてMSの大火力化、大型化が進むが、一年戦争時にMS搭載能力を付与された艦艇で、そうした多くのMSの大型化に対応できた艦は多くなかっただろう。全高20メートルを大きく超えるまでに大型化したMSは、18メートル級の艦艇に対応した規格枠では運用が困難だったはずだ。格納庫の高さや幅が不足するのだから、またサイコミュなどの、ニータイズプあるいは強化人間用のデバイスや搭載した機体は、専用の調整能力のある艦でなければ、十分な能力を発揮できなかった可能性もある。

現実的に同様な大型のMSやニータイズプ専用機を運用できたのは一年戦争に設計、起工された新造艦艇のみであり、一年戦争前から戦中にかけて竣工した艦艇は、竣工時に変わらぬ18メートル級のMSを運用していたと考えるのが合理的であるし、実際にそうした事例を歴史の中に見つけることは可能である。

例えば米海軍のミッドウェイ級空母は、1945年の竣工であったにもかかわらず、戦後に改称にわたる改修を完了したにも関わらず、最後までF-14トムキャットの運用能力を持たず、F-4ファントムIIのみはF-4A、18ホーネットを艦載戦闘機として運用していた。一方で英海軍は、新造の母艦がキャタール級であったため、にアーキロイヤー（二代目）ファントムIIやバノカといった大型艦載機を搭載したが、艦上での取扱いには苦慮しており、バノカニ

アはエレベーターで機体を上げ下げする艦、機首、主翼を折り曲げた上に、艦尾エアレーンズを低空に全長、全幅を小さくする必要があったほどである。

母艦という言葉に反して、航空母艦とは艦載航空機に仕える存在である。空母の攻防能力の源泉が艦載航空機にある以上、それは当然のことであり、艦載機が大型化したれば母艦もまた大型化するべきなのだ。だが現実には、艦載機の進化のスピードに対して母艦が追いつけず、手負等の関係で新造艦への更新ができなことも多くある。光母と艦載機の関係は、一面相互依存性のあるものなのである。

一年戦争後の地球連邦軍艦艇が直面した状況は、こうしたものであった。このように、グリプス戦役以降、ニータイズプやウェーブといった連邦軍家の軍事組織では、しばしば新造艦に最新鋭MSを集約するような運用が見られる。これは最新鋭艦載機を搭載できる新鋭艦を旗艦に設定し、決戦兵力と位置付け、組織の象徴とするのもであると同時に、新造艦にしか特徴的な可変機や人型機を安定して運用できなかった、という後付けでもさる。

後付けでもさる。地球連邦軍のサラミスの改修型であるサラミスF、改修では、例えばMSZ-010 Zガンダムといった人型で高性能な可変機の運用は、不可能とはいえないまでも困難を作っただろう。一年戦争以降、ネオ・ジオン戦争期における地球連邦艦艇は、ジムという機体の運用にその母艦能力を縛られていた。



F-14トムキャット



空母ミッドウェイ (改修後)

●アメリカ軍のミッドウェイ空母とF-14トムキャットの場合、マンチングが上手いゆえに好例といえるかもしれない。空母と艦載機のように相互関係性が深い兵器同士でも適用化される年代や時代の差を、変化によって関係性が成立しないケースもある。



RGM-79G1  
ジム・コマンド  
(宇宙戦仕様)



RGM-79G2  
ジム・コマンド  
(コロニー戦仕様)

どちらも一年戦争末期に戦線に投入されたジムの派生機である。オリジナルと異なる部分も多いが、基本的なスベックやウォーモントはガンダムをはじめとした連邦軍MSの仕様と似ている。これは使用環境を限定していた先制量産型のRGM-79(1)の仕様型ジムも同様である。



RGM-75C  
ジム改



RGM-79N  
ジム・カスラム

戦後も実戦配備されたジムは、マイナーチューンを経て派生し「連邦軍主力MS」といって重宝を置いて主役を演じた。たゞMS進化の速度と比べて、宇宙艦船におけるMS運用能力の進化や世代交代の速度が鈍慢になるのは、兵器の更新や建造コストを考えると当然の事であろう。

結果的にジムが連邦軍主力MSの地位を後継機に明け渡すのはU.C. 0090年代以降のことである。そしてジムにかわる主力機として登場したのは、先述したようにジェガンである。ジェガンは外観上、非常に

**ジムの退役を可能としたもの**  
U.C. 0090年前後までの地球連邦艦隊は、ジムとその他の艦隊の艦隊であったのであり、地球連邦がジム系列機を捨てたというよりは、主力となるMS搭載艦の一新を意味したのである。

ブレインな機体であり、その登場以前にジムと並行して運用された高性能な（あるいは奇抜な）各種の量産機と比較し、いかにも低コストの機体としていた。しかしそれは一面で、大きな軽量化と技術的な洗練が進んでいたことの表れであり、充分な拡張性が確保されていたことの反映でもある。

この時期にジム系列機の退役が開始されるのは、近代化改修によるジムの「押し出し」がほぼなくなったことと同時に、地球連邦軍内部での抗争であったグリプス戦役の後始末もほぼ終り、ネオ・ジオンという次の軍事的脅威への対処が必要になったことも影響しているのだろう。また一年戦争から10年以上が経ち、当時建造された各種艦艇の退役や大規模改修の時期が近づいたことで、主力機の更新を可能とする環境が整いつつあったことも指摘できる。

全人類の巨大組織である地球連邦軍における主力機の更新は巨大なプロジェクトであり、その巨大さゆえに運用プラットフォームとなる母艦の更新と連動して計画されたのだろう。宇宙世紀の艦艇の更新は相互的なものである。一年戦争以来、10年以上にわたってジムが主力機として運用されてきた理由の一つが、ジムと地球連邦軍の標準的な戦術艦艇にあって、M.S.運用能力の汎用性にある以上、ジムの退役と新しい主力M.S.の配備は、地球連邦軍宇宙艦隊にとって、戦術艦艇の更新を含め、軍の能力を飛躍的に高めるための野心的なプロジェクトであったことだろう。そして新主力M.S.ジェガンは、ジムの登場から10年以上の技術的蓄積によって「新たな時代のジム」に相応しい性能を実現している。宇宙世紀の歴史の舞台からのジムの退場は、新たなジムの登場と母艦の更新によって実現したのである。

監修 清水洋史  
脚本 小沢篤弘、つめ  
演出 三宅正司 音楽監督  
キョウコ・サイロ 監製 佐々  
美津江智 演出 GREEN  
CD レイコ 元大塚 岸野全孝 (レイコ)  
公式サイト

構成・演出 藤田 昌久

マシンガーンを  
現代で描く  
ということ

いま蘇る  
鉄の城  
(前編)

(前編)

画の大天才学者Dr.ヘルと、マジ  
 ンガーと宛甲斐の世紀の決戦か  
 ら10年／＼人間は平和を謳歌して  
 いた。ある日、科学者となった宛  
 甲斐は、富士山中に棲もいた  
 超巨大謎解インフィニティと師の  
 生命体リサに遭遇する。そして、  
 そのインフィニティを倒して、復  
 讐を遂げたDr.ヘルが闇の扉を差  
 し伸べようとしていた。

# MAZINGER

# マシナリー

# INFINITY



アニメ作品に限らず、現在では中高年世代にだけありメロウヤリバルもののがブームである。中高年は人口も多め、いゆゆる「お金を落とす」一層であるがゆえに、その流れもある意味では当然かもしれない。しかし、その世代がリバイバルの対象に狂狂していたときと現在とは全然、年齢は異なる。人生経験を積み肉体的にも精神的にも変化しており、若者のままだと。それゆえ、昔狂狂した作品を見たときの感動すら異なることもまああるだろう。ユーザは過去の作品への思い出を持つてはいるが、現在を生きているのだ。そして、旧世代だけではビジネス

たふさ松氏に話をうかがった。

「劇場版『シン・ジガンダー』と『シン・セヴンティン』は、この企画にどのように取り組まれているのか。裏映アニメーションはどのように制作されているのか。また本作のプロデューサーを務められている松本浩氏に話をうかがった。



## GM的マジンガーZの 見どころ

作品に登場するメカニクはすべて(3D)CGで描かれているため、非常に情報量が多い。アクションする際も装甲パネルが体の動きに追随する形で微妙に動いたり、細かい演技をしたりする。プレストファイヤーの放熱板の発熱素子が一つずつ点灯するなど予備動作でも「らしさ」を盛り上げている。こうした動きはまさにCGならではの。



★リサ(左)はインフィニティの中核を成した機体の生命体。結衣とインフィニティが「なぜ出たのか?」は結衣の機体とアークとなる。それ以外にも、両シローと両機体の機体とアーク、ボスの機体の生命(両)、両機とアーク(左)と両機体の機体などなど。メカだけでなく、キャラクターの活躍も限られてはならない。



★グレートマジンガーも登場! 機体も離れた甲斐と違って、対面する両機と違ってグレートマジンガーと対面。両機にあっては両機を攻撃し合っている。第2機に動いているだけあって、グレート機体の機体も両機にあっては両機を攻撃し合っている。グレート機体は両機を攻撃し合っている。グレート機体は両機を攻撃し合っている。



★一度は機体から離れた甲斐だが、再び機体と交わるまで様々な機体と向き合うことになる。そうした点も見逃せないポイント。



★機体から「これでもか!」といわんばかりに登場。両機と向き合っている。マジンガーZと両機と向き合っている。

「劇場版 マジンガーZ/INFINITY」プロデューサー

## 「TVシリーズに軸足を置くことを徹底して考えました」

## 金丸裕 インタビュー

「レジェンド世代」に  
どう向き合っていくか

金丸 この企画に私が参加したのは6年前だったんですが、私は直接「マジンガーZ」の世代ではないので、最初作品についてどういった態度をしようか、というところからはじめました。映画の企画自体は9年前から存在していたんです。東映アニメーションは財産として、当時のTVシリーズをDVDなどでリマスターしていたんですけど、当時ダイナミック企画さんと東映アニメーションが久しぶりに組むという話をずっとしていました。「ダイナミック企画さん」と映画をやるのであれば、やはり最初「マジンガーZ」を」という話になりました。

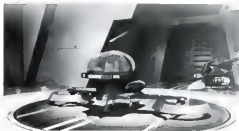
そこから結構長い間、実際に何をやるかを模索していた時期があったんです。それは私がまだ企画に加わっていない時期で、私はそれを編で「すごいな「マジンガーZ」をやるんだ」と見ていた。

でも、ある時「お前やってみるか!」お話を聞いて、自分も中学生の時に「マジンガーZ」の放映場を見ていたし、ロボットアニメは大好きなので、「東映アニメーションでロボットアニメ作品をやれるならやりたいです」という話をしたところが9年前で、でもそこが本場に長かったんですけど(笑)。

時代の流れ的になんとなく、そういう世代に向けてモノを作るのはビジネスになる、というのわかりますが、では実際にどう作るかは悩まどころですね。







「プロット作りだけで1年、1ヵ月、1回ダイナミック企画さんと集まって、話し合いをしながら作っていきました。小沢さんはダイナミック企画さんのアイデアに対して、それだと「私のやりたいこととずれてしまうので、ではこういうのはどうしよう」というように柔軟に対応しつつ、己を感ずるという方でしたね。物語も甲児を中心に各キャラクターとの絆を表現できました。それで最初上がった脚本がすごい長さで、やろうと思ったことを全部入れた結果3時間超えの映画になってしまふ。それを90分に落とすにはどこかを削らないといけない。このあたりで志水監督に入ってもらって、テーマはそのままで、これをお客さんが見て面白いものにしたという相談をしました。志水監督の回答はそれならバトルシーンをくつとメインに持ってくるしかないんじゃないか、と。バトルシーンをどんと振るために物語を整理するのがいいという意見だったんです。小沢さんはそれに衝撃を受けたとおっしゃってたんですが、その一言があったから自分は書き直しました。とおっしゃってました。とはいっても7稿というのはすごいですね。金丸 小沢さんと監督のやりたい事が少しずれていたんです。小沢さんは人になつていてる甲児を振るって、「マジンガーZ」の新たな世界観を描きたかった。でも監督はマジンガーZと兜甲児そのものを描いて、当時のファンが喜ぶように作りたい、と。その2人と話しながらやっていた

で、すり合わせるのに時間をかけました。当時へのノスタルジーを感じさせるだけじゃダメ

——物語の時代を進めた経緯にした

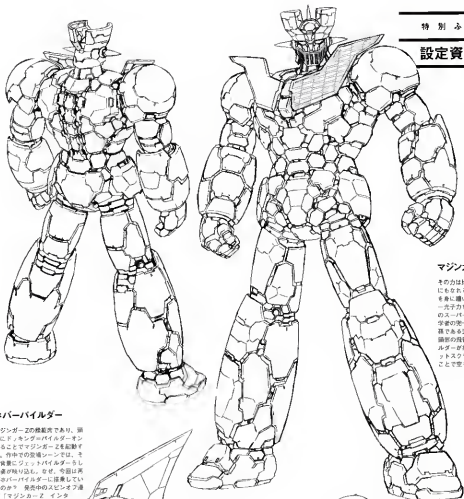
金丸 そのころはダイナミック企画さんに提案させていたんです。アイデアとしては兜甲児ではない新しいキャラクターで新しい物語を、というのもあったんですが、ダイナミック企画さんには「マジンガーZはアニメーションでやりたい」と言われていたんです。それは大きなテーマでした。アニメでやるのであれば、当時TVシリーズを見ていた人がいて、その人は40年時を待っている。そういう人が「マジンガーZ」のリメイクを見た時に、ノスタルジーを感じさせるだけではだめだと。あくまで成長して我々も未来に進んでいるんだなということを表現してほしい。そのため経緯の設定にしたいということが2つあって、ひとつは世界観における背景や技術が進化させられる、今風の技術が使われている、という。もうひとつは、マジンガーZが急速で発達して、だんだん現代が少し未来の世界観になっていく、と設定できる。あとはマジンガーZがCGアニメーションになっていく、と設定できる。志水監督は、それと作用でやりたいとおっしゃっていただんですが、私は金丸上CGアニメーションでやりたい。スーパードロップのアクションをCGアニメで表現することに挑戦したかった。そして新しいマジンガーが立つ世

## METAL BUILD マジンガー Z

価格 21,000円(税別)  
発売中  
発売元 株式会社バンダイ  
・本冊 ダイナミック企画 MO製作委員会

バンダイ コレクタース事業部の展開するハイエンドアクションフィギュアブランドのMETAL BUILDより、劇場版「マジンガーZ INFINITY」の主演、マジンガーZがリリースされた。同作でマジンガーZを始めた。メカニックデザインを手付けた棚田敏之氏によるアレンジで立体化。金属パーツを使用した豪華感、高いアクション性を誇る広い可動域。それに作中のイメージを再現するエフェクトパーツも付属する豪華仕様だ。新たなスタイリングによる銀の域をぜひその手に！



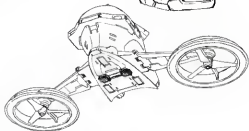
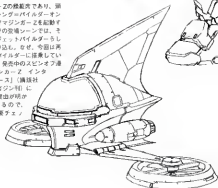


## マジンガー-Z

その力は比類なく神にも悪魔にもなれる。思念エネルギーを身に纏い、悪徳のエネルギー粒子力を動力源とする無敵のスーパーロボット。天才科学者の天才博士が作りあげ、確である受容性へと託される、鋼鉄の飛行メカ。スーパーバイルダークが暴走する。ジェットスランダーと合体することで空を飛ぶことができる。

## ホバーバイルダー

マジンガー-Zの機体であり、画面にドッキングバイルダーオンすることでマジンガー-Zを起動する。作中の登場シーンでは、その機体にジェットバイルダーらしきものが取り付けられ、今後は再びのホバーバイルダーに搭載しているのか？ 発売中のスピンオフ漫画「マジンガー-Z インターバース」(講談社ヤングマガジン刊)にて、その理由が明らかになっているので、こちらも要チェックだ！



界に対してひとつ根拠がでるというのでもメリットですね。見てる人もそれに対して自分たちも前に進んでいるんだ、ということを実感してもらえるので、結構にしたいというのがあります。

「マジンガー-Z」の後には「ガンダム」や「エヴァ」といった色々なロボットアニメがあつて、そういうものを否定してないというのがこの作品のすごいところだなと思えました。映像を見た時に「あ、ジューだ」「あ、機体だ」と正直なところ思ったんですが(笑)、そんな風にユイザイが通ってきたものを程よく取り入れて正面から扱うというのが、今おっしゃった40年の時を越え人が見るといふときには大事なのではないかという気がします。が、クリエイターとしてはなかなか難しいところだったのでないかと思えますが。

**金丸** それは監督が全てでした。脚本で小沢さんや私がやったのは、途中からは志水監督にも入ってもらいたくても、物語をひとつ作れたところまでだったんですね。小沢さんですが、最終的な映画まではイメージできなかったと思います。でもそこに志水監督が入ってくれた。志水監督は東映アニメーションで30年以上演出として働かれていて、当時の先輩方から学んでいるし、当時の「マジンガー-Z」のプロデューサーとも仕事をしています。ロボファタニメは作ったことなかつたけど、マジンガー-Zならすこくやりたいと。それで、お願いして監督が上げてきた絵コンテが、まさに今おっしゃったようなものだったんですね。



リサ

古代ミケーネが作りあげた人工生命体。インフィニティを起動させる生体端末ユニットでもある。やや人間的な感情が欠落している面はあるものの、先覚である神達たちと戦い合うことで次第に成長していく。



弓とやか

新光子力研究所の局長を務めている。かつては兜甲児と共にパイロットとして活躍していたが今は一線を退いている。平凡なカーン・ブレントでもあるが、10年経っても2人の神はあまり進展していない様子。



兜甲児

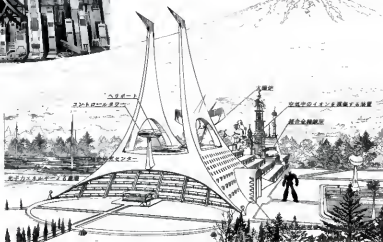
かつてのマジンガーZのパイロットであり、幾多の困難に打ち勝ってきた伝説的な英雄である。Dr.ヘルとの世紀の戦いからも10年が経ち、現在は彼らから命を引継ぎ、父や祖父の跡を継ぐ形で科学者の道を歩んでいる。突然、失所されたインフィニティとリサの出現により戦地へ再び赴くことになるが――

## おもな登場人物

新光子力研究所



↑↑上の新光子力研究所は富士山の裾野に広がる巨大都市といった趣。金井喜雄氏に広がる光子力ネットワークの要である。Dr.ヘルの世界征服を阻む最前線といえる光子力研究所は、施設の様式もあるのが取り壊しの予定となっている。だが、屋敷の建設を遅けたDr.ヘルと機械収束部隊の登場で再びスポットが当たることに！



旧光子力研究所

当時の感覚をここまで入れるんだとか(笑)。メカニクデザイナーの柳瀬さんとの打ち合わせも監督はそのいう風にオーダーするんですね。監督機はあくまでマジンガーZを強く見せるためのデザインで、というように。リサも監督のイメージ・ジュースは直接某キャラクターというわけではないのですが、ショートカットのイメージがあったようです。そういう風に色々な要素が入っている。その一方で監督は「フリーキエ」や「ワンピース」という作品でずっと王道の演出をやってきた方なので、「マジンガーZ」でも堂々と王道の演出をやる。それは、私たちが結構ドキドキしていたんですが、出来上がった作品は素晴らしいかったです。

## CGによるスーパーボットのアクションを実現するために

「今のクリエイター世代はベタをやって『ベタだ』と言われることを恐ろすぎているのでは」と感じることもありましたが、本作はベタでありながら、実はこれまでもどやりそうもないことをやっていたのが素晴らしいところだと思いました。

「メカニクデザイナーの作業も脚本と並行で行っていたんですか？」

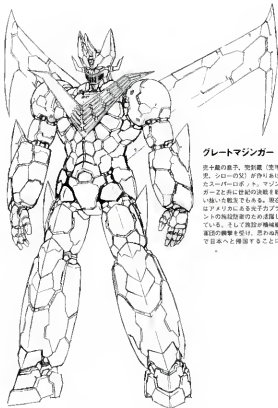
金丸 実はメカニクデザイナーの柳瀬さんとは、小沢さんとともに最初期に入ってもらったスタッフで、最期に入ってもらったスタッフです。

柳瀬さんには、CGでやりたいことをお話ししました。CGでやることと、手描きのロボアニメを多く見てきた当時のファンからは反発もあるだろうとは思っていましたが、



## 剣鉄也

グレートマジンガーのパイロット。現在は統合軍に所属する。一般人の型男と違って、面白い顔面に剣鉄パイロットになった。常にトレーニングを欠かさない戦士のプロフェッショナル。剣鉄であった美ジュンと結婚しようとする予定である。



## グレートマジンガー

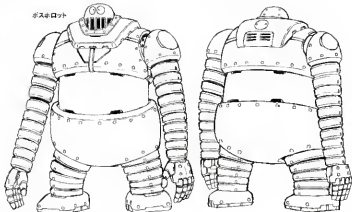
美十郎の息子。究極魔（生半鬼、シロー）の兄。が作りあげたスーパーロボット。マジンガーZと共に世紀の決戦を戦い抜いた戦友でもある。現在はアメリカにある光子カブールの施設監獄のため逮捕されている。そして施設が機械獣軍団の襲撃を受け、恐ろぬれで目覚めと復活することになる。

## ビューナスA



◆ダブルマジンガーや機械獣軍団だけでなく、偉かしい個々が作中には登場する。ボスはロボットとその軍団といえるだろうし、ロボットと一緒に活躍する元二博士（もりもり博士は本人）の作る多機動（云々デザインは新機動）は意外な経緯を辿る。ビューナスAは美ジュンのかつての乗機だったが、今は統合軍のアイドルユニット、マジンガールズの機体となっている。

## ボスロボット



私はスーパーロボットの必殺技やアクションを全部出せるマジンガーZをCGで描きだしたんです。それを作っている作品は今までにほとんどない。そういうことを柳瀬さんと一緒にやりたいんです」と話をしました。

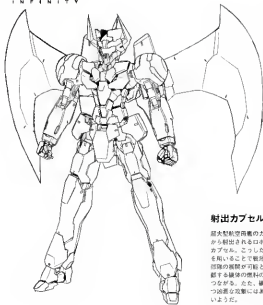
それを受けて最初に柳瀬さんが上げてきたマジンガーZのデザインは滅茶苦茶リアル系でした。それはさすがにダイナミックな側面からリアル過ぎますと（笑）。そこで柳瀬さんと相談して、シルエットは当時のマジンガーZにして、カメラが寄るとディテールが見えるようにしなすように。それで半生くらいかけて作って、ダイナミックな側面から見ると「さすがに柳瀬さんですね」とお褒めいただいた上で、「よし、この方向ならいける」と。柳瀬さんへの信頼はとて厚かったです。

当時のマジンガーZはあの絵なのではないですが、本作は必殺技を出すときはここはこういう風に描きたいんだ、と見えますよね。

金丸 スーパーロボットのアクションするのは滅茶苦茶格好いいんだ、というのは描きだしたかったこと。スーパーロボットのアクションを新しく定義できるように、マジンガーZだからできるアクションを作りたいというのにはあつて、それは当初の企画書にも書いていました。

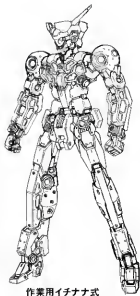
CGスタジオのオレインさんが参加しているのも、スーパーロボットの新しいアクション実現の一環でしょうが。

金丸 東映アニメーションは「フリーキョウ」や「聖闘士星矢」などキヤ



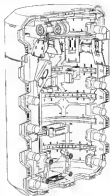
## イチナナ式

量産型の射撃ロボ「ト」で統合軍などに配備されているようだ。恐らくも本機に似て機械感重なりつつある。マジンガーZを模したようなシルエットだが、ロケットパンチやプレストファイヤーは装備していない模様。主兵器として専用ライフを携帯する。



## 作業用イチナナ式

運搬の楽な作業などに用いられている作業用のイチナナ式。胴体のカラーリングは作業用らしく、青色を基調とした色となっている。こうした人型ロボが作業に従事しているのは、おそらくマジンガーZの技術力がフィードバックされている証なのだろう。

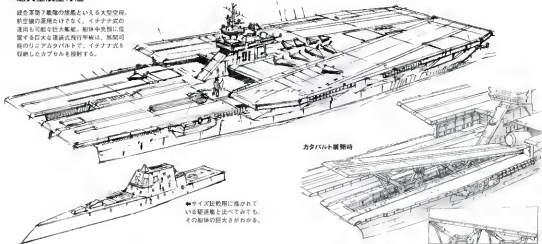


## 射出カプセル

超大型航空母艦のカタバルトから射出されるロボ「ト」用のカプセル。こうしたカプセルを用いることで戦時中迅速な部隊の展開が可能となり、補給する燃料の節約にもつながる。また、機械感の強い造りや発射には必ず必要がなくなる。

## 超大型航空母艦

統合軍の主要艦隊の旗艦といえる大型空母。航空機の運用だけでなく、イチナナ式の運用も可能な巨大艦隊。船体中央部に設置する巨大な垂直発射管からは、無数のミニマスカタバルトで、イチナナ式を収納したカプセルを投射する。



カタバルト展開時

▲サイズ比較用に添えてある駆逐艦と比べてみても、その艦体の巨大さがわかる。

もののCGアニメーションを多く制作していますが、ロボットのものは多くないんです。キャラクターのイラストやデザインは、キャラクターデザイナー、コンセプトアーティスト、現場のCGプロデューサーとも相談する中で、メカが得意なところと組んで、うちのキャラクターと組み合わせて、うまいのではないかと、という話になりました。

それでオレンジさんにお話ししたんです。後半のマジンガーの戦闘シーンはほぼオレンジさんです。東映アニメーションはボスロボットたちが活躍するシーンとか、キャラクターの個性が出るようなロボマタクションを担当しています。

オレンジさんのCGアクションなどは今風で若い人向けというようにも見えます。当然ターゲット的には若い人も入っていたということでもあるのじゃないかな。

金丸「マジンガーZ」の市場というのは、昔を思い出す時には、やはり海外市場は抜きにはできません。興味がいくと海外はオランダが日本より8年くらい早く入った。それから30代から40代の方がファンになるわけですから、それでアクションの見せ方とか、物語のコアな年代の部分というのは30代も意識しています。演出は当時を知っている人が見て満足ができるものにしたいたい。日本で公開すると、劇場に足を運んで頂く方は40〜50代の方が圧倒的に多いです。

海外でのセールスはどのようなのですか？

金丸 日本の映画市場はアニメが市

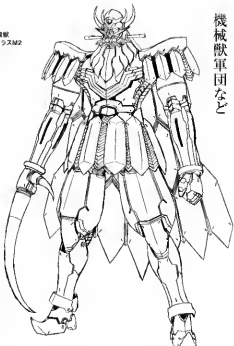
◆★メスター機械獣 もしくは機械獣のアイコンといったら、カラダK7とダブラSM2の2機を思い浮かべる人も多いはず。TVシリーズ（漫画版でも）の第1話に登場し、初期オープニングで登場しているものもあって、ファンならずともその認知度は高い今回の劇場版でも現代風にアップグレードされた姿で描かれている。



機械獣  
カラダK7



機械獣  
ダブラSM2



### 地獄大元帥

Dr.ヘルの格好のロボット。原作「グレートマジンガー」では人形一体の巨大サイボーグといったところで、古代エリクサー神廟の大幹部として活躍した（その際、Dr.ヘルはアイバッチまであった）。かつてと同じように究甲虎とマジンガーZの前に立ちふさがる強敵である。

◆★ダブラSM2だけでなく、それぞれに思い入れ深い機械獣が作中では多数登場する。しかもここで紹介している機械獣は、ほんの一部。完成後まで機械獣軍団が画面を埋め尽くす量は圧巻である。とにかくスゴイ数なのだ！



機械獣  
タイタンQ9



機械獣  
テスクロスV9



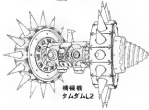
機械獣  
シャイアンドIF3



機械獣  
シュノサイダー F9



機械獣  
シュイセイ J1



機械獣  
タムダムL2

最後は展開もなんというか一種ずるいですよね。40〜50のオジサンが見たらこれは感情移入せざるを得ないなあ。あえて何年後の世界か

民権を得ています。海外は日本のアニメはまだニッパで、でも「マジンガー1Z」の認知度ならセーブルスではあるだろうということも前提にありま

した。現在イタリアやスペイン、フランス、北米で上映ができています。スクリーンの規模も日本と同程度がそれ以上となっています。今後はアジアや中南米でも上映される予定です。世界中のファンが皆さんに作品をお

届けたいのは本心から嬉しいですね。日本との人口比を考えると、全

国ロンドンよりも規模ですね。全

歳を重ねるということへの

リアリティと描き方

——ホスグラーメン屋になつてい

のはうまいなと思いましたが、あ

いうように二極化させています。私

は富山出身なんです。そういっ

# インフィニティ

富士山麓に密着として出現した  
超古代遺跡。その大きさは、歴  
甲冑曰く「マジンガーの乗るマ  
ジンガー」といえるほど巨大  
それゆえに降り出す攻撃は超絶無  
比で、マジンガーZといえど多  
分では済まない威力である。物  
計り難い。富士山をバックに雄々  
と現れるが、富士山が児童  
公園の遊具と錯覚するほどの  
ビッグサイズ。古代メカへの  
選好らしいが、多くの謎に包ま  
れている。



インフィニティCG

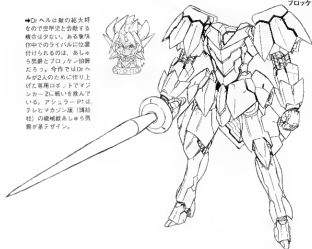


→左の設定線画を  
基にCGによるモ  
デリングがされた  
姿。鉄甲美玉のデ  
ザイナー・森田も  
細かく監修されて  
いる。マジンガーZ  
とはまた違った美  
術風格が興味深い。

ブロッケン監修専用ロボット  
ブロッケンT9

あしゅら監修専用ロボット  
アシュラP1

→Dr.ヘルは敵の総大将  
なので悪役と会敵する  
機会が多くなる。あしゅら  
作中のライバルに位置  
付けられるのは、あしゅ  
ら界隈とブロッケン・御  
だろ。今作ではDr.ヘル  
が2人のために作り上  
げた兵器はロボットでマ  
ジンガーZに敵いられない  
。アシュラP1は  
テレビマジン版「闘  
争」の機械獣あしゅら界  
隈がデザイン。



わからなくして、歳がいくつな  
のかという話をしないのも意識して  
のことなんだろって。さらにいう  
と結構年月がたっているはずなのに  
キャラの姿はそのままだというのがず  
る。そういう端々の演出は監督の  
技量ですね。制服を着せたり説明  
なくさやかにあの衣装を着せたりを  
さつとやる。私たちの世代はアニメ  
に説明を求めがちです。でも志水  
監督は理屈じゃない。こういう風に  
見せてこういう感じ方をさせたい、  
ということを演出できる。王道がで  
きる人なんですよ。それは僕なん  
かにはできない担当です。  
→結果的に40と50代のユーザー  
がグッとくる話になってますが、若  
い人かどうかは気になるどころ  
ですよ。

金丸 私としては30、40代の皆さん  
にもっと「マジンガーZ」を観ては  
しい、それをどうアプローチできる  
のかというのがあります。でも本当  
に今は完成してはっとしております。  
これから私がやりたいなと思ってい  
ることは、例えば「ガンダム」は迷  
惘と新しいシリーズが作られて、ト  
ータルでブランドになっているところ  
が素晴らしいんですよ。東映アニメ  
ーションでもロボットアニメ作品で  
そういった挑戦ができるのではない  
のかと悩んで続けてはいますね。

「劇場版マジンガーZ INFINITY」  
が成功したら今度は悩まなくなるデ  
ュウ・フリードが出てくる「UFO  
ロボ グレンダイザー」の新作が作  
れたりしそうですね。今後色々々期  
待しています。



## マジンカー 世代II ガンダム「エウア」世代?

「世紀に入、てこそそろそろ昭和が終

していき、相変わらず世は

「メイク・続編・リメイク作品

並んでいる。続編作品は懐かし

り取り取りやういのは何か

翻作品としては知名度の高いタイ

タムは、事柄にある背景の商業的計

算がうつくというメロ・トもあるし

か、これらの作品には作り方が

賢いともいえる。かつてのメジン

に例えれば、新しい世代向けに

「メジン」ももちろん反力とも視野に

入っている。いのたろうが、こちら

「メジン」を知らないという世代に

「メジン」を知らなければ、この多

く配られた作品であった。劇場

版「メジン」INFINITY以下

「メジン」といふ作品の置かれた

「メジン」は、日本のロボ

「メジン」において、現在の一流であ

るのには御存知の通り。このメ

「メジン」は、メジンというメ

「メジン」は、メジンというメ

続けたというところ。つまりマ

ジンガーZ「メジン」のメジン

「メジン」(「エウア」も参照して

るのだ。つまりロボトア「メ

ジンガーZ」のメジン「メ

ジンガーZ」を盛り出すことは決

「メジン」で見える。当時のメ

「メジン」は「メジン」のメ

「メジン」は「メジン」のメ

「メジン」は「メジン」のメ

「メジン」は「メジン」のメ

「メジン」は「メジン」のメ

「メジン」は「メジン」のメ

「メジン」は「メジン」のメ

「メジン」は「メジン」のメ

「メジン」は「メジン」のメ

「メジン」は「メジン」のメ

「メジン」は「メジン」のメ

「メジン」は「メジン」のメ

「メジン」は「メジン」のメ

「メジン」は「メジン」のメ

「メジン」は「メジン」のメ

分たちと同世代。なんでもまだ

「メジン」のメジン「メ

「メジン」のメジン「メ

「メジン」のメジン「メ

「メジン」のメジン「メ

「メジン」のメジン「メ

「メジン」のメジン「メ

「メジン」のメジン「メ

「メジン」のメジン「メ

「メジン」のメジン「メ

「メジン」のメジン「メ

「メジン」のメジン「メ

「メジン」のメジン「メ

「メジン」のメジン「メ

「メジン」のメジン「メ

「メジン」のメジン「メ

「メジン」のメジン「メ

「メジン」のメジン「メ

「メジン」のメジン「メ

「メジン」のメジン「メ

「メジン」のメジン「メ

「メジン」のメジン「メ

## MAZINGER Z マジンガー INFINITY

「続編・リメイク」に  
正面から取り組んだ  
ショーケースである!?



かにリスクが低いだろう。本作は

「マジンガー」の存在意義を描くこ

とから逃げなかったのだ。そんな

「INFINITY」をどう評価するか

それは人それぞれだろう。しかし、

この作品が、リメイク、続編的な

作品の「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

「メ

# THE MILITARY & HISTORY

## 異形の戦艦、ネルソンとロドニーのあれこれを語る

ミリタリー・ヒストリー

大英帝国が誇る(?)戦艦「ネルソン」と「ロドニー」。久々の英艦モノは、その異彩な外見に違わぬ英国艦隊の姿を窺え、オヤジたちの心を熱くたぎらせるに十分なフナなのでした。

構成 ヤマサキ重雄 文 ニック木村 写真 Royal Navy

独特なスタイルが魅力の戦艦「ネルソン級」

ヤマサキ重雄(以下、重) 久しぶりの英国モノは、オレのゴコロを掴んで離さないネルソンとロドニーの登場だぜ!

ニック木村(以下、ニ) 船体の前部に主砲を集中配置した異形のフナですね。

重 16インチ(40・6センチ)砲3連装の主砲塔3基をぜんぶ前にもつてくる、そのヤル気に驚いたスタイルがたまらんのだよ!!

ニ いかにもアニメに出てきそうなデザインですね。

重 だろー! 古の1丁1メカにも通ずるカッコよさだぜ。

ニ いや、アニメに出てくるヤラレ

メカっぽい、と。

重 うーん、それはオレも台定しないけどよ、それなりの理由があるスタイルだし、そこそこ活躍も見せてるぜ、ネルソン級は。

ニ 理由も活躍も、実は色々あった結果ですよ。

重 そんなワケで、今回は変なスタイルが魅力のネルソン級戦艦を熱く語ろうじゃないか!

### ネルソン級誕生の背景 ワシントン海軍軍縮条約

ニ 1922(大正11)年に起こされたネルソン級誕生の背景は、当時のワシントン海軍軍縮条約に端を発する条約型戦艦とも呼ばれます。

重 第一次世界大戦後の、イギリスをはじめとするアメリカや日本なんかの戦艦建造競争が異常に過熱してた頃だよ。

ニ 世界各型で覇権を競っていた当時では、戦艦がその国の総合力を表していましたからね。

重 けども、国力を破壊させるほど大金をつぎ込む戦艦の建造には、各国もアタマを悩ませていたわけだ。そこで列強といわれた海軍強国がアメリカのワシントンに集まり、主力の戦艦保有数や建造を制限する条約を結ぶことにしたんです。

重 この条約で一番損をしたのが英国といわれてるんだよね。

ニ 条約締結前、英国が一番多く戦艦を保有していましたが、アメリカと同じ総トン数へと減らされ、4隻も廃棄されることになりました。

重 ここでグッと得をしたのが日本で、廃棄の対象だった従前型の「陸奥」を完成していると言いつつ、たんだよね。



●大英の戦艦上には3基を並べた3連装主砲など、特徴的な配置を見せる戦艦のネルソン



●ネルソン級二番艦のロドニー。特徴あるスタイルはすべて主砲塔の配置案中配置から来ている

ニ それを英米ともに認めてしまったので、アメリカは廃棄対象だった2隻の建造継続を認められました。

重 この「陸奥」やアメリカの連りかけが、当時最強と言われた16インチ砲を持つ最新鋭の戦艦だ。

ニ まだ16インチ砲搭載戦艦を持つていないか? 当時最強と言われた16インチ砲を持つていた英国にも、おかげで2隻の建造が認められました。

重 そんな駆け引きがあつて、この2隻の枠を使って造られたのが、ネルソンとロドニーってわけだ。

ニ この16インチ砲搭載戦艦は、日本「長門」と「陸奥」、米国コロラド級3隻に英国のネルソン級2隻の計7隻を指して、「世界の7大戦艦(ビッグ7)」と呼ばれることになりました。

重 結局、英国は4隻廃棄して2隻を新造することになったが、本国と

日本は差し引きゼロとなって、やっぱり英国が上回っていった。

ニ 日本はすでに持つていた「長門」に加え、旧式艦と引き換えに同型艦「陸奥」を得たので、一番得をしたと言われます。

重 あげく、英国は3隻だから、英国が一番だった海軍力が米国に取って代わられたことになるんだよね。

ニ そんなで16インチ砲搭載戦艦の建造を確保した英国でしたが、いろいろの制約があつて野放図に建造するわけにはいかなく状況がよってたツケま、やりたいう放題やっていたツケが条約締結だから。

重 日本に出来た16インチ砲搭載戦艦ですが、英国も追いつき追い越す勢いで計画を進めていました。

ニ それが血汗を吐きながら続けた、ワシントン条約の前年の1921年に設計を開始していた2隻の戦

艦は、16インチ砲9門を備えた30ノット超えの高速戦艦と、速度を犠牲にして18インチ(45・7センチ)砲を9門に重装甲を施した、4万から5万トンにもなる巨大戦艦でした。

二 主砲の集中配置は、弾薬庫や機関室、艦橋など重要設備、いわゆるバイタルパートの集中防衛をする区画をコンパクトにする狙いでした。

二 第一次世界大戦の頃から、それまでの船体すべての装甲化から、重要区画のみ集中防衛してそれ以外は装甲なんかしない「オール・オー・ナッシング」式が戦艦じゃ普通になったんだよな。

二 そんないつても、課題であった重量軽減には装甲部分を減らすのが一番ですわ。

二 でもよ、デメリットもあるんじゃないか？ 後ろに撃てないとか。

二 設計段階では、後ろの敵には回頭して前を向けばいいと、大して問題視されなかったようですよ。

二 さすがの英国も困難なことは判っていた、海軍と設計局とで何ヶ月のやりとりがあったそうですよ。

二 あつたあつたまぎダロ！ 英国軍にだって現金をちゃんと見るやつの中にはいたんだよ！

二 二、流れた計画艦はナカナカ先進的な後のレンドとなるような内容を採り入れていた、まっとうな内容で、論点はその内容を3万5千トンに引き上げようという点でした。

二 何を期待してんですか、この人は、そんなだけで小さくしなきゃいけないってことで、3連装主砲3基を前方に縛めるレイアウトになつて18インチ(45・7センチ)砲を9門に重装甲を施した、4万から5万トンにもなる巨大戦艦でした。

二 その砲塔配置は通常形との前方に2基、後方1基とする案に加え、ここでネルソン級のように3基を前方配置とした案も出たようですよ。

二 いずれにせよ、この計画も条約で主力艦は3万5千トンに抑えられていたのでキャンセルされたわけだ。

二 そして新たに得た2隻の主力艦の建造費で、この4万から5万トンの計画案を3万5千トンに抑えた16インチ砲搭載艦を造ることにしたのでした。

二 二、意味違いじゃない？ 装甲に関してでは英国最大の戦艦ワッドが採用された艦閥に傾斜した350ミリ前後の装甲板を持ち、主甲板部も160ミリ近い厚みを持たせて、他のビッド7に劣らぬ防弾力となつていました。

二 軍 集中防衛のメリットは、ほかで浮いた重量を重要区画に回せるってことなんだよ。

二 また、輪軸の塔型艦橋を採用したのもネルソン級が英海軍では初めてな。それまでのフロアを積み上げていた多層構造物、使い勝手がよく、荒天の影響も受けにくい近代的なものでした。

二 軍 駆逐艦じゃ野ざらし艦橋を使い続けた英国海軍なのにな。

二 二、設計段階では、後ろの敵には回頭して前を向けばいいと、大して問題視されなかったようですよ。

二 二、意味違いじゃない？ 装甲に関してでは英国最大の戦艦ワッドが採用された艦閥に傾斜した350ミリ前後の装甲板を持ち、主甲板部も160ミリ近い厚みを持たせて、他のビッド7に劣らぬ防弾力となつていました。

二 軍 集中防衛のメリットは、ほかで浮いた重量を重要区画に回せるってことなんだよ。

二 また、輪軸の塔型艦橋を採用したのもネルソン級が英海軍では初めてな。それまでのフロアを積み上げていた多層構造物、使い勝手がよく、荒天の影響も受けにくい近代的なものでした。

二 軍 駆逐艦じゃ野ざらし艦橋を使い続けた英国海軍なのにな。

二 二、設計段階では、後ろの敵には回頭して前を向けばいいと、大して問題視されなかったようですよ。

二 二、設計段階では、後ろの敵には回頭して前を向けばいいと、大して問題視されなかったようですよ。

二 さすがの英国も困難なことは判っていた、海軍と設計局とで何ヶ月のやりとりがあったそうですよ。

二 あつたあつたまぎダロ！ 英国軍にだって現金をちゃんと見るやつの中にはいたんだよ！

二 二、流れた計画艦はナカナカ先進的な後のレンドとなるような内容を採り入れていた、まっとうな内容で、論点はその内容を3万5千トンに引き上げようという点でした。

二 何を期待してんですか、この人は、そんなだけで小さくしなきゃいけないってことで、3連装主砲3基を前方に縛めるレイアウトになつて18インチ(45・7センチ)砲を9門に重装甲を施した、4万から5万トンにもなる巨大戦艦でした。

二 その砲塔配置は通常形との前方に2基、後方1基とする案に加え、ここでネルソン級のように3基を前方配置とした案も出たようですよ。

二 いずれにせよ、この計画も条約で主力艦は3万5千トンに抑えられていたのでキャンセルされたわけだ。



●艦内にある鉄道の軌道物は、いかにも後ろに延びやられた感じがしないでもない。



●主砲の配置は通常形との前方に2基、後方1基とする案に加え、ここでネルソン級のように3基を前方配置とした案も出たようですよ。



● 二 侵入中の10インチ砲撃  
作戦に「いる鼻」からの砲火が来る



● 10インチ(40センチ)主砲の一斉射  
撃。左方にも砲火が出る威力と、左方



● 砲撃後、灰色煙のふたに、カノピー  
上陸作戦時、支援砲撃を行ったり

二 砲撃の威力は、軽便砲で、遠距離  
射撃等では威力が落ち、着弾もハチ  
二 砲撃の威力は、軽便砲で、遠距離  
射撃等では威力が落ち、着弾もハチ  
二 砲撃の威力は、軽便砲で、遠距離  
射撃等では威力が落ち、着弾もハチ

二 砲撃の威力は、軽便砲で、遠距離  
射撃等では威力が落ち、着弾もハチ  
二 砲撃の威力は、軽便砲で、遠距離  
射撃等では威力が落ち、着弾もハチ

二 砲撃の威力は、軽便砲で、遠距離  
射撃等では威力が落ち、着弾もハチ  
二 砲撃の威力は、軽便砲で、遠距離  
射撃等では威力が落ち、着弾もハチ

二 砲撃の威力は、軽便砲で、遠距離  
射撃等では威力が落ち、着弾もハチ  
二 砲撃の威力は、軽便砲で、遠距離  
射撃等では威力が落ち、着弾もハチ

二 砲撃の威力は、軽便砲で、遠距離  
射撃等では威力が落ち、着弾もハチ  
二 砲撃の威力は、軽便砲で、遠距離  
射撃等では威力が落ち、着弾もハチ

森下直観画集2 鋼鬼 HAGANE ONI

A4サイズ 定価2,778円+税



グレートメカニック・スペシャル  
モビルスーツ全集シリーズ



モビルスーツ全集 ③  
ニュータイプ専用機BOOK  
B5判カバー付 定価1,400円+税



モビルスーツ全集 ④  
可変モビルスーツ・モビルアーマーBOOK  
B5判カバー付 定価1,400円+税



モビルスーツ全集 ⑥  
量産型モビルスーツBOOK  
B5判カバー付 定価1,400円+税



モビルスーツ全集 ⑦  
専用機モビルスーツBOOK  
B5判カバー付 定価1,400円+税

機動戦士ガンダムユニコーン

RE:0096

メカニック・コンプリートブック

B5判カバー付 定価1,500円+税



グレートメカニクススペシャル

機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ

メカニック&ワールド式

A4判カバー付 定価1,900円+税



1983年の

ロボットアニメ

B5判カバー付 定価1,500円+税



## グレートメカニック & 関連書籍シリーズ

### グレートメカニックG 2017 WINTER

A4サイズ 定価1,000円+税



30周年直前大特集! 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア

10周年記念 機動戦士ガンダム00

総力特集 無敵鋼人タイターン3

- ・機動戦士ガンダムサンダーボルト BANDIT FLOWER
- ・INTERVIEWS  
高野由悠季 大河原邦男 水島鐵二 松尾浩 海老川義武 他

バックナンバーをご希望の方は、  
お近くの書店にご注文ください。

### 双葉社

〒162-8540 東京都新宿区東五軒町3-28

☎03-5261-4818 営業 http://www.futabasha.co.jp/  
/双葉社の書籍・コミック・CDが買えます

・書店・HP以外に、電話・FAXはいつでもご利用いただけます  
フ ヲービス(営業時間 9時-18時)  
☎0120-29-9625 (携帯電話も可)  
☎0120-29-9635  
いずれの場合も「社名・タイトル・購入冊数  
定価および住所・氏名・電話番号」をお知らせください

### グレートメカニックG 2017 AUTUMN

A4サイズ 定価1,000円+税

今もう一度見る  
装甲騎兵ボトムスクメン編

40周年記念大特集  
無敵鋼人サンボット3

- ・ガンダムビルドファイターズ GMの建機
- ・機動戦士ガンダム サンダーボルト
- ・機動戦士ガンダム Twilight AXIS
- ・機動戦士ガンダム THE ORIGIN
- ・INTERVIEWS  
高野由悠季 高橋良輔 安志良和  
高千穂遙 宮沢一貴 他



### グレートメカニックG 2017 SUMMER

A4サイズ 定価1,000円+税

今もう一度見る  
戦間メカ サブナール

第二章 発売編 プレビュー  
宇宙戦艦ヤマト2202  
愛の戦士たち

- ・機動戦士ガンダム 戦艦のオルフェンズ
- ・高達! アイアンリーガー
- ・機動戦士ガンダム サンダーボルト
- ・INTERVIEWS  
高野由悠季 羽原信義  
アミノテツロ 海老川義武 他



### グレートメカニックG 2017 SPRING

A4サイズ 定価1,000円+税

今もう一度見る  
重戦機エルガイム

第一章 復讐編 完全解説  
宇宙戦艦ヤマト2202  
愛の戦士たち

- ・機動戦士ガンダム 戦艦のオルフェンズ
- ・機甲騎ガンダム
- ・機動戦士ガンダム サンダーボルト
- ・INTERVIEWS  
大河原邦男 太田垣雄男  
高橋良輔 羽原信義 他





# 実物大 ユニコーン ガンダム 立像 完成記念

スペシャルプライス  
DVD-BOX



好評発売中!

2019年3月31日までの期間限定生産

BCMA-4007 / ¥10,000(税別)  
407分・ドルビーデジタル(ステレオ) / 片道2巻4枚  
16:9(スクワイア) / B5スタサイズ  
日本語・英語・中国語(字幕) / 中国語(音声) / 中国語(字幕) / 中国語(音声)  
※日本版・中国語版同時発売

episode 1「ユニコーンの目」 episode 2「赤い流星」  
episode 3「ラプラスの目」 episode 4「星の光の神の眼」  
episode 5「黒いユニコーン」 episode 6「宇宙と地球」  
episode 7「星の光」 episode 8「星の光」

特典

●新巻下ろし版ボックス  
●ライターノート(16P)

先着購入特典



実物大ユニコーンガンダム立像プロマイド  
(B5サイズ)

※先着特典につきましてはご注文の品名とご照会ください。  
<https://www.bandaivisual.co.jp/cont/news/714/>

「ガンダムレーダーショップ」  
「ガンダムカフェ ダイバーシティ東京 プラザ」  
2店舗限定先着特典



実物大ユニコーンガンダム立像  
ジャケット(2枚)

サンライズオリジナルスタジオが贈る「矢立文庫」初の映像化作品!  
ガンダムファンクラブで独占配信した全6話構成のショートアニメに  
新作シーンを加えた特別編——



MOBILE SUIT GUNDAM

# Twilight AXIS

赤き残影

Blu-ray Disc 好評発売中!!

BCMA-1340 / ¥3,800(税別)  
50分(本編28分+特典22分) / ニュニアPCM(ステレオ) / 4K / BD25 / 16:9(1080p High Definition)

特典

●小説「機動戦士ガンダム Twilight AXIS」(208P)  
●映像特典(配信版1~#6 / ノンテロップED/PV1&2/劇場予告)  
●Ark Performance 描き下ろしスリーブケース

※オリジナルサウンドトラック、Ark Performance 描き下ろし収納BOXなど  
豪華特典が付いたCOMPLETE BOX(DV5,500mm)は、  
ガンダムファンクラブ限定で発売中。



© 2019 サンライズ



## 駐車監視機能搭載

最大12時間録画可能。駐車中も常時録画。  
衝撃を検出し、前後の映像を記録します。



## 日本製ドライブレコーダー

**Full HD 1920×1080**

## HDR-352GHP



# Great Mechanics G

2018 SPRING

編者  
大塚正弘  
編集  
海老川兼武  
ほか

伝説  
大神

45年ぶりの復活!  
マジンガーZ  
INFINITY

今こそ思い出す!「ゴートキアス」の物語を  
コードギアス  
反逆のルルーシュ

アーマード(装甲)シリーズ  
劇場版マクロスΔ  
激闘のワルキューレ

ガンダムビルドダイバーズ  
ガンダムビルドファイターズ バトル  
ガンダムビルドファイターズ IV

我々はイデオに何を求めたのか!? 何を見

